ΤΕΥΧΟΣ 134 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1997 ΔΡΧ. 1.000

PIXEL Next Generation



Look Out Boys...
I'm Back!

ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ LARA CROFT

PREVIEWS

- TOMB RAIDER 2
- BANJO KAZOOIE
- SONIC R
- TIME CRISIS
- F-ZERO

REVIEWS

- STREET FIGHTER 3D
- MISCHIEF MAKERS
- RESIDENT EVIL
- LOST WORLD
- DRAGON FORCE
- GOLDENEYE

ΔΩΡΟ SUPER ΑΦΙΣΑ ΤΗΣ LARA CROFT



ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΣΟΥ ΕΙΝΑΙ BOND...
JAMES BOND!



GOLDENEYE 007

ME RUMBLE PAK



Η ΑΙΣΘΗΣΗ ΣΟΥ ΕΙΝΑΙ RUMBLE...
...RUMBLE PAK!

ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ
NINTENDO 64

ΠΑΙΚΤΕΣ 1 2 3 4

RUMBLE PAK

Μόνο 19.900 δρχ.

περιεχόμενα

36 ΤΑ ΛΟΓΙΑ ΕΙΝΑΙ ΠΕΡΙΤΤΑ, ΟΤΑΝ ΕΧΕΙΣ ΝΑ ΚΑΝΕΙΣ ΜΕ ΤΗ ΔΙΑΣΗΜΗ LARA CROFT. ΑΝΑΤΡΕΞΤΕ ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ 36 ΚΑΙ ΜΑΘΕΤΕ ΟΛΑ ΟΣΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ.

Look Out! She's Back!

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

PIXEL Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 134 (ΠΕΡΙΟΔΟΣ Β' ΤΕΥΧΟΣ 1) ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1997

PREVIEWS

REVIEWS

ΘΕΜΑΤΑ









ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pixel@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ**: Μ. Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ**: Δ. Αλαφούζος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Ηλίας Κούκουτσας, **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ**: Νίκος Κοσμάτος, Γιώργος Κουρκουτάς, Αγγελος Μεγρέμης, Νίκος Μελλάς, Στέλλα Παπαγεωργίου, Στέφανος Παπιλίδης, Λένα Φέγγου
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ**: PLAY, N64 Magazine, Powerstation
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ.: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Φρόσω Ξιξή, Ολγα Τυμπακιανάκη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Κατερίνα Καλημέρη, Μαρίνα Φόρου, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Γιώργος Δουίτσης, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Η. Ιακωβάκης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** DRAGPRESS ΕΚΤΥΠΩΤΙΚΗ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Καββαδίας



LAP
LAP



PLAYSTATION

FORMULA 1 '97	14.900 ΔΡΧ.
TOBAL 2	14.900 ΔΡΧ.
MONSTER TRUCKS	14.900 ΔΡΧ.
CROC	14.800 ΔΡΧ.
TOSHINDEN 3	14.900 ΔΡΧ.
OVERBOARD	14.900 ΔΡΧ.
EARTHWORM JIM 3	14.900 ΔΡΧ.
MARVEL SUPER HEROES	14.900 ΔΡΧ.
RED ALLERT	14.900 ΔΡΧ.
FIGHTING FORCE	14.900 ΔΡΧ.
I.S.S. PRO	14.900 ΔΡΧ.
BUSHIDO BLADE	14.900 ΔΡΧ.
V-RALLY	13.900 ΔΡΧ.
SOULBLADE	13.900 ΔΡΧ.
CRASH BANDICOOT 2	14.900 ΔΡΧ.
RAGE RACER	13.900 ΔΡΧ.
BUBSY 3D	14.900 ΔΡΧ.
NUCLEAR STRIKE	14.900 ΔΡΧ.
TIGER SHARK	13.900 ΔΡΧ.
TRANSPORT TYCOON	14.900 ΔΡΧ.
LOST WORLD	14.900 ΔΡΧ.
ABE'S ODYSSEY	14.900 ΔΡΧ.
PARRAPA THE RAPPER	14.900 ΔΡΧ.
RAPID RACER	14.900 ΔΡΧ.
FADE TO BLACK	7.900 ΔΡΧ.
WING COMMANDER 3	7.900 ΔΡΧ.
NEED FOR SPEED	7.900 Δ
SPIDER	11.900 Δ
EXHUMED	11.900 Δ
MECHWARRIOR	10.900 Δ

SATURN

FRANKENSTEIN	15.900 Δ
SWAGMAN	14.900 Δ
KING OF FIGHTERS	14.900 Δ
QUAKE	14.900 Δ
DUKE NUKEM 3D	13.900 Δ
TOP SKATER	14.900 Δ
BUG TOO	14.900 Δ
LAST BRONX	14.900 Δ
WARCRAFT 2	16.900 Δ
MARVEL SUPER HEROES	14.900 Δ
FIGHTING FORCE	14.900 Δ
WIPEOUT 2097	14.900 Δ

MEGA DRIVE

NBA LIVE '97	14.500 Δ
FIFA '97	14.500 Δ
PINOCHIO	12.700 Δ
SONIC 3D	12.700 Δ
ULT. MORTAL KOMBAT 3	12.700 Δ
SS SOCCER DELUXE	12.700 Δ

NINTENDO 64 + T-SHIRT= 49.900 ΔΡΧ.

SATURN + PAD + 6 DEMO GAMES + T-SHIRT + ΔΩΡΟ ΔΕΥΤΕΡΟ PAD = 48.900 ΔΡΧ.

PSX + PAD + 6 DEMOS + T-SHIRT + ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΔΕΥΤΕΡΟ PAD= 48.900 ΔΡΧ.

PSX + PAD + 6 DEMOS + T-SHIRT + ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ + ΔΕΥΤΕΡΟ PAD= 54.900 ΔΡΧ.

THE PLAYERS

TELECLUB

SHOP

- SEGA SATURN, SONY PLAYSTATION & NINTENDO 64 ΣΕ 4 ΑΤΟΚΕΣ ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 15.000 ΔΡΧ. ΤΟ ΜΗΝΑ ΜΕ ΠΙΣΤΩΤΙΚΗ ΚΑΡΤΑ
- ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
- ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ - ΛΙΑΝΙΚΗΣ ΕΠΙΣΗΜΟ SERVICE - ΞΕΝΟΣ ΤΥΠΟΣ

e-mail: teleclub@otenet.gr

- ΠΕΙΡΑΙΑ (ΚΕΝΤΡΙΚΟ): ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166-168 & ΣΩΤΗΡΟΣ, ΤΗΛ.: 4227097, 4227
  ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ ΛΙΑΝΙΚΗΣ ΠΕΙΡΑΙΑ ΣΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ: 4227097, 4227379, 4131167
  ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ & ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ ΣΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ: 4131168, 4131169
  ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ κ. ΛΙΑ ΛΟΥΝΤΑ
- NEW ΑΙΓΑΛΕΩ: ΘΗΒΩΝ 365, ΤΗΛ.: 5316645, 5316646
- NEW ΠΑΤΡΑ: ΠΛΑΤΕΙΑ ΓΕΩΡΓΙΟΥ, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ (ΕΡΜΟΥ 43-45), ΤΗΛ.: 061-221040
- NEW ΚΑΤΕΡΙΝΗ: ΑΓΙΑΣ ΛΑΥΡΑΣ 29, ΤΗΛ.: 0351-77231, 78125
- NEW ΛΑΡΙΣΑ: ΠΑΠΑΚΥΡΙΑΖΗ 21, ΤΗΛ.: 041-531333
- NEW ΖΩΓΡΑΦΟΥ: ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 14 & Λ. ΠΑΠΑΓΟΥ, ΤΗΛ.: 7484977
- ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΘΗΣΕΩΣ 60, ΤΗΛ.: 9574371, FAX: 9588503
- ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ: ΚΥΠΡΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20, ΤΗΛ.: 2619059
- ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ: ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ 58, ΤΗΛ.: 5726089
- ΑΜΦΙΑΛΗ: ΠΑΝΑΓΗ ΤΣΑΛΔΑΡΗ 52, ΤΗΛ.: 4002591, 4004338
- ΡΟΔΟΣ: ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΦΩΚΙΑΛΗ, ΤΗΛ.: 0241-30898
- ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 23, ΤΗΛ.: 031-859386, FAX: 850974
- ΒΟΛΟΣ: Κ. ΚΑΡΤΑΛΗ 100, ΤΗΛ.: 0421-35449, FAX: 26620
- ΠΑΤΡΑ: ΓΟΥΝΑΡΗ 111, ΤΗΛ.: 061-221040
- ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ: ΧΑΝΔΑΚΟΣ 15, ΤΗΛ.: 081-342006
- ΚΥΠΡΟΣ: ΙΩΑΝΝΟΥ ΤΣΙΡΟΥ 17, ΛΕΜΕΣΟΣ, ΤΗΛ.: 05-339354, FAX: 05-339396
- ΚΥΠΡΟΣ: 2ο ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ - ΤΗΛ.: 05-343025, 3ο ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ - ΤΗΛ.: 05-338043, 4ο ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ - ΤΗΛ.: 05-340653, 5ο ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ - ΤΗΛ.: 05-334214





EDITORIAL

NEXT GENERATION

Να 'μαστε, λοιπόν, πάλι στην αφετηρία!
Επειτα από μία διακοπή δεκαέξι μηνών, το PIXEL ξαναμπαίνει στο παιχνίδι με καινούριες ιδέες, νέες συνεργασίες, πάρα πολύ κέφι και την ολοκαίνουρια "στολή" του Next Generation.
Ποιο είναι, όμως, αυτό το "νέο" PIXEL και γιατί επανεμφανίζεται ύστερα από σχεδόν ενάμιση χρόνο απουσίας από τα... γήπεδα; Καταρχήν, οφείλουμε να ξεκαθαρίσουμε ότι -παρά τις φήμες που ακούστηκαν στην αγορά όλο αυτό το διάστημα- το PIXEL εξακολουθεί να ανήκει στην εταιρία Compupress και να εκδίδεται από τους ίδιους ανθρώπους που το εμπνεύσθηκαν πριν από δεκατέσσερα χρόνια. Οσον αφορά στο λόγο επανεμφάνισής του, αυτός είναι άμεσα συνδεδεμένος με την υπόθεση "παιχνιδομηχανές" ή, όπως είναι ευρύτερα γνωστές, game consoles.
Οι παλιοί αναγνώστες του περιοδικού θα θυμούνται ότι, κατά το παρελθόν, το PIXEL υπήρξε ίσως το μοναδικό ελληνικό περιοδικό που έδωσε τη δέουσα σημασία στις πρωτοεμφανιζόμενες τότε κονσόλες, αφιερώνοντας κατ' επανάληψη τόσο εξώφυλλα όσο και ειδικές παρουσιάσεις αλλά και μόνιμες στήλες στις πρώτες εκείνες 8-μπιτες παιχνιδομηχανές. Μάλιστα, ένας από τους λόγους που οδήγησαν στην αναστολή της έκδοσης του περιοδικού το καλοκαίρι του '96 ήταν ότι το PIXEL εκείνης της περιόδου είχε χάσει το στίγμα του και εξέπεμπε ένα σήμα που αποτελούσε συνονθύλευμα από Personal Computers, Amiga και Game Consoles!

Οι καιροί, όμως, αλλάζουν. Σήμερα, η αγορά των παιχνιδομηχανών είναι ένας αυτοδύναμος, συγκεκριμένος χώρος, με τους δικούς του χρήστες και τις δικές του ανάγκες. Το PIXEL Next Generation έρχεται να καλύψει αυτόν ακριβώς το χώρο προσφέροντας την παλιά καλή συνταγή του δικού σας περιοδικού στους χιλιάδες χρήστες των νέων 32-μπιτων και 64-μπιτων μηχανών με τις εκπληκτικές δυνατότητες.
Στη νέα προσπάθειά του το περιοδικό δεν είναι μόνο. Στο "οπλοστάσιο" του PIXEL Next Generation φιγουράρουν οι αποκλειστικές συνεργασίες με τρία από τα πλέον καταξιωμένα έντυπα του ευρωπαϊκού χώρου! Τα περιοδικά "PLAY", "64 Magazine" και "Power Station", τα οποία συγκαταλέγονται στην αφρόκρεμα του βρετανικού ειδικού Τύπου, προσφέρουν στο αναγνωστικό κοινό του PIXEL μία σειρά από αποκλειστικότητες, ρεπορτάζ και previews, αλλά και τη βαθιά τεχνική γνώση των συντακτών τους.
Παράλληλα, το επιτελείο του περιοδικού, παρακολουθώντας στενά τόσο τις εξελίξεις στην εγχώρια αγορά όσο και τις ανάγκες των Ελλήνων χρηστών, θα φροντίζει ώστε να διαμορφώνεται κάθε μήνα ένα τεύχος ευρωπαϊκών προδιαγραφών προσαρμοσμένο στις ιδιαιτερότητες της ελληνικής πραγματικότητας.
Σας καλωσορίζουμε, λοιπόν, στο "νέο" PIXEL και σας ευχόμαστε καλή διασκέδαση στον υπέροχο κόσμο των computer games...

THE GAME IS NEVER OVER!

ΤΟ "ΚΡΥΜΜΕΝΟ" ΜΗΝΥΜΑ ΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 133

Και όμως! Στο τελευταίο "φαρμακερό" τεύχος του PIXEL -το διαβόητο τεύχος Νο 133- υπήρχε ένα κρυφό μήνυμα της Σύνταξης του περιοδικού προς τους απανταχού φίλους του PIXEL!
Δεν ξέρουμε πόσοι το παρατήρησαν, αλλά στην τελευταία σελίδα (94), στην επάνω αριστερή γωνία, υπήρχε κρυμμένο το μήνυμα που αναιρούσε το κραυγαλέο σλόγκαν του εξωφύλλου.
Ετσι, ενώ η επίσημη θέση της πρώτης σελίδας του περιοδικού δήλωνε "GAME OVER", το κρυφό μηνυματάκι της τελευταίας σελίδας υπογράμμιζε ότι "The Game is Never Over!", υπονοώντας ότι το PIXEL -αργά ή γρήγορα- θα έκανε ξανά την εμφάνισή του στα περίπτερα...

Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΕΝΟΣ ΘΡΥΛΟΥ...

Μετά την κυκλοφορία του τελευταίου τεύχους του PIXEL, τον Ιούλιο του '96, τα γραφεία του περιοδικού κατακλύσθηκαν από δεκάδες επιστολές αλλά και τηλεφωνήματα φανατικών "οπαδών" του που διαμαρτύρονταν για την απόφαση της εταιρίας να διακόψει την έκδοσή του.
Η επιστολή του αναγνώστη μας Σταύρου Βαπορίδη, την οποία δημοσιεύουμε στη συνέχεια, αντικατοπτρίζει το πνεύμα των απανταχού "Pixel-άδων" και αποτελεί έναν από τους λόγους για τους οποίους η σπίθα της φωτιάς του PIXEL παρέμεινε ζωντανή όλο αυτό το χρονικό διάστημα, με αποτέλεσμα σήμερα το περιοδικό να ξαναγεννιέται από τις στάχτες του...

Αθήνα, Ιούλιος 1996

Σήμερα κράτησα στα χέρια μου το τελευταίο τεύχος του Pixel.
Σήμερα έκλεισε ένα μεγάλο κομμάτι της ζωής μου.
Τα συναισθήματα που μου δημιουργούσε το Pixel (το Pixel-άκι, η Pixel-άρα) κάθε φορά
που το κρατούσα στα χέρια μου είναι αδύνατο να περιγραφούν με λόγια.
Γι' αυτό
ΧΑΙΡΕ ΦΙΛΕ ΚΑΙ ΣΥΝΤΡΟΦΕ
ΣΗΜΑΔΕΨΕΣ ΤΗ ΖΩΗ ΜΟΥ
ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΕΣ ΤΑ ΒΙΩΜΑΤΑ ΜΟΥ
ΜΟΥ ΕΔΩΣΕΣ ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ
ΘΑ ΕΧΕΙΣ ΠΑΝΤΑ ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΚΑΡΔΙΑΣ ΜΟΥ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΔΙΚΟ ΣΟΥ
ΤΟ PIXEL ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΑ ΕΝΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΤΟ PIXEL ΕΙΝΑΙ ΙΔΕΑ

Αντίο,
Σταύρος Βαπορίδης
Αναστ. Γενναδίου 77-79
114 74 Αθήνα

Φίλε Σταύρο,
Σε ευχαριστούμε "εκ βαθέων" και ελπίζουμε να φανούμε αντάξιοι της πίστης και της εμπιστοσύνης σου. Θα θέλαμε ακόμα να σε ενημερώσουμε ότι στο μέλλον δεν θα χρειασθεί να αγοράσεις άλλο τεύχος του περιοδικού. Η Σύνταξη του PIXEL αποφάσισε να σε ανακηρύξει σε πρώτο "ισόβιο συνδρομητή" του περιοδικού, σε μία προσπάθεια να ανταμείψει έμπρακτα την αγάπη σου...

PIXEL Next Generation

Το PIXEL Next Generation ανακυρήσσει

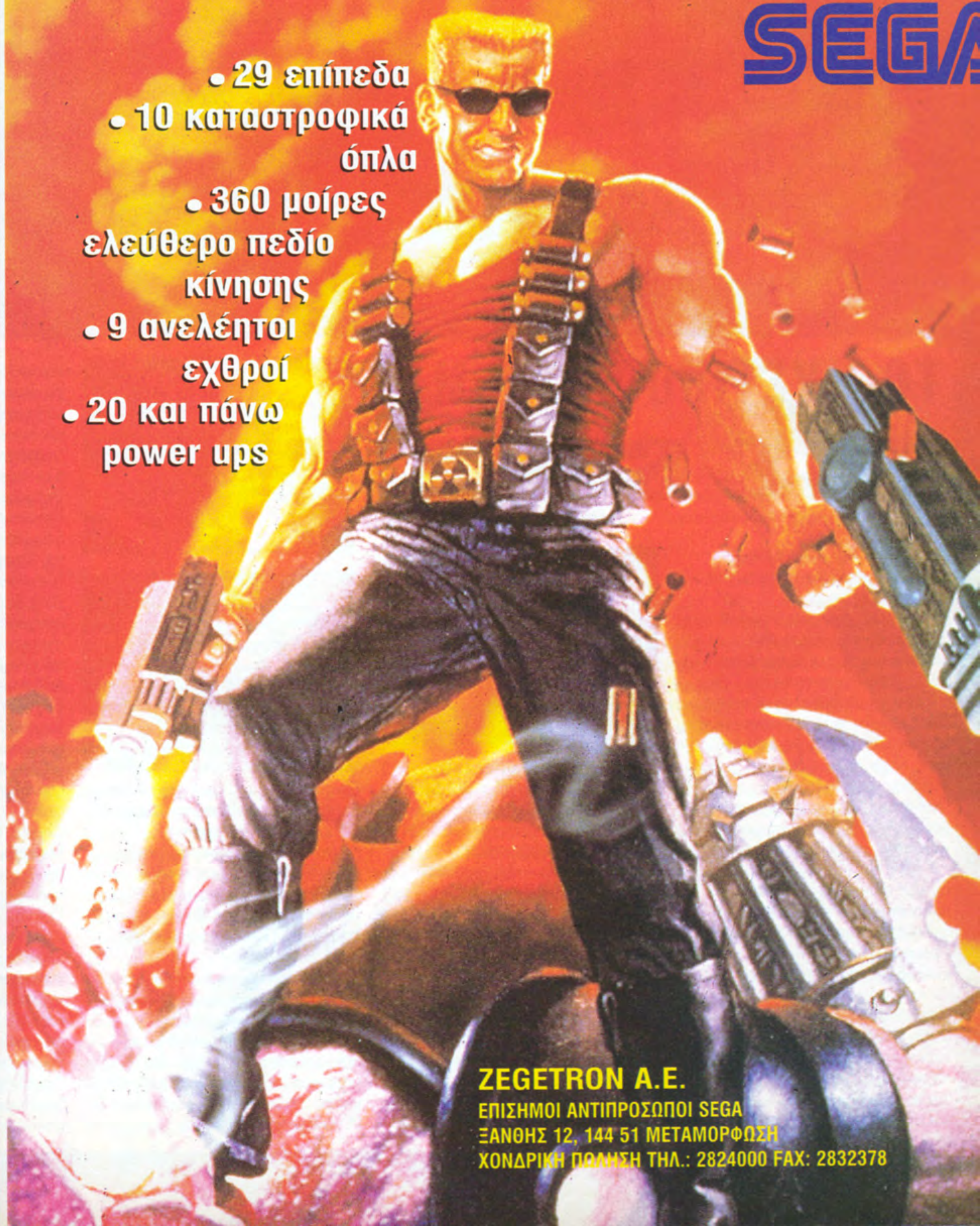
ΙΣΟΒΙΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ

τον αναγνώστη του

Σταύρο Βαπορίδη



για την αφοσίωσή του στο πνεύμα
του περιοδικού και την αμέριστη
συμπαράστασή του στις δύσκολες
για αυτό εποχές.


SEGA SATURN™
DUKE NUKEM 3D
μόν
18.900
SEGA
• 29 επίπεδα
• 10 καταστροφικά όπλα
• 360 μοίρες ελεύθερο πεδίο κίνησης
• 9 ανελέητοι εχθροί
• 20 και πάνω power ups
ZEGETRON A.E.
ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ SEGA
ΞΑΝΘΗΣ 12, 144 51 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ ΤΗΛ.: 2824000 FAX: 2832378

ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ Ν64 ΕΚΤΕΘΕΙΜΕΝΟ ΣΕ ΟΘΟΝΗ

Το να βρίσκεσαι διαρκώς στην επιφάνεια με καινούριες και πρωτότυπες ιδέες δεν είναι εύκολο. Για τον Dane Galden όμως, τον εφευρέτη του Game Handler joystick -ο οποίος είναι αναμεμειγμένος και σε πολλές άλλες μηχανικές εφευρέσεις για παιχνίδια- το να εφευρίσκει νέα καινοτομικά περιφερειακά είναι... παιχνιδάκι!
Ο Galden πρόσφατα μας έδειξε την τελευταία δημιουργία του: μία μίνι-οθόνη που συνδέεται με τη θύρα που βρίσκεται στο κάτω μέρος του controller του Nintendo 64 και σας επιτρέπει να κάνετε τις επιλογές σας στα sport-παιχνίδια, χωρίς ο αντίπαλός σας να μπορεί να δει τη στρατηγική που ακολουθείτε, καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

"Αυτή η ιδέα υπήρχε από παλιά, από τις μέρες του Game Handler. Τότε είναι που μου ήρθε η ιδέα, αλλά έπρεπε να περιμένω μέχρι οι επεξεργαστές να γίνουν πιο περίπλοκοι, ώστε να μπορούν να κάνουν multitasking" λέει ο Galden.
"Θα το έκανα για το Playstation, αλλά η Nintendo είχε ήδη ενσωματωμένη τη θύρα στον controller της. Μιλάω για το 8-bit bus στο κάτω μέρος του controller που έχει για την



κάρτα μνήμης. Με την οθόνη πάνω στον controller έχεις τη δυνατότητα να βλέπεις μόνο εσύ και όχι ο αντίπαλός σου τις πληροφορίες που θέλεις."
Ο Galden ελπίζει να πουλήσει την εφεύρεσή του περίπου $20 το κομμάτι ή να την εντάξει στα πακέτα για sport-games ως χρήσιμο αντικείμενο. Σύμφωνα με τον Galden, ο αδερφός του συνήθιζε να τον κλέβει στο ποδόσφαιρο. "Το έκανε μόνο όταν παίζαμε μεγάλα παιχνίδια, όπου συνήθιζε να κρυφοκοιτάζει όταν επέλεγα τη στρατηγική μου. Έτσι μου ήρθε αυτή η ιδέα. Έχεις τη δική σου οθόνη ακριβώς κάτω από τα μάτια σου, και έτσι τα μάτια των απατεώνων δεν θα μπορούν πλέον να έχουν καμία πρόσβαση. Η συσκευή σού επιτρέπει να επιλέγεις τα παιχνίδια σου με απόλυτη μυστικότητα. Είναι χρήσιμη όχι μόνο για sport-games αλλά και για παιχνίδια στρατηγικής επίσης."

ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΗΣ SEGA

Πολλά ακούγονται τελευταία για το καινούριο μηχάνημα της Sega. Οι πληροφορίες όμως είναι αρκετά συγκεχυμένες καθώς πολλά λέγονται και ακόμα περισσότερα αφήνονται στη φαντασία του καθενός. Τι συμβαίνει όμως στην πραγματικότητα; Προσπαθήσαμε να βρούμε κάποια άκρη, η συλλογή όμως πληροφοριών δεν ήταν καθόλου εύκολη. Τελικά, "λαδώσαμε" μερικούς, ξενυχτήσαμε μαζεύοντας πληροφορίες μέσα από το Internet και με κίνδυνο της... ίδιας της ζωής μας καταφέραμε να βρούμε κάποια άκρη και να σας παρουσιάσουμε τα τελικά νέα. Ας ξεκινήσουμε όμως από την αρχή. Πριν από μερικούς μήνες κυκλοφόρησαν στην αγορά φήμες για την κατασκευή κάποιου καινούριου μηχανήματος από τη Sega. Επικράτησε όμως μία σύγχυση καθώς έρχονταν νέα και από τις δύο πλευρές του ωκεανού: από την Ιαπωνία και από τις Η.Π.Α. Τελικά, μαθεύτηκε ότι η Sega U.S. δούλευε



ένα νέο μηχάνημα με την κωδική ονομασία "Black Belt", ενώ η Sega Japan ένα άλλο με την ονομασία "Dural", όποια δε έφτιαχνε το καλύτερο, θα επικρατούσε. Από τα σχέδια και μόνο που διέρρευσαν ήταν φανερή η αλλαγή στη φιλοσοφία της Sega. Η αρχιτεκτονική του μηχανήματος ήταν πιο ανοιχτή από αυτήν του Saturn, η οποία μόνο προβλήματα προκαλούσε. Βλέπετε οι προγραμματιστές της Sega, καθώς ήξεραν πολύ καλά το μηχάνημα, έφτιαχναν υπέροχα παιχνίδια, κάτι που δεν συνέβαινε με τους προγραμματιστές των άλλων εταιριών. Έτσι, οι εταιρίες άρχισαν

ΕΠΙ ΤΟΥ ΠΙΕΣΤΗΡΙΟΥ

Η Sega επιβεβαίωσε τις πληροφορίες ότι το καινούριο της μηχάνημα θα είναι στα **128 bit** και όχι στα **64**! Περισσότερες πληροφορίες στο επόμενο τεύχος.

σιγά-σιγά να εγκαταλείπουν τη Sega, με τα γνωστά σε όλους αποτελέσματα.
Το καινούριο λειτουργικό σύστημα αποφασίστηκε να είναι της Microsoft, κάτι που προσφέρει τρομερά πλεονεκτήματα. Σε ό,τι αφορά επίσης το chip γραφικών, η Sega U.S. αναβάθμισε την κάρτα 3Dfx, ενώ η Sega Japan την PowerVR. Περιττό να αναφέρουμε ότι οι δύο κάρτες είναι οι κορυφαίες και πιο ισχυρές στο χώρο των PCs, η δε αναβάθμισή τους θα έχει ως αποτέλεσμα τον διπλασιασμό της απόδοσής τους.
Κάποια στιγμή όμως έγινε γνωστό ότι η ιαπωνική έκδοση έχασε τη μάχη, παρ' ότι διέθετε περισσότερη δύναμη. Βλέπετε, προτιμήθηκε ο προγραμματισμός να γίνει σε μηχάνημα με την αγγλική ως κύρια γλώσσα. Και ενώ φαινόταν ότι το θέμα είχε λήξει και απλώς

περιμέναμε τα τελικά τεχνικά χαρακτηριστικά και τις ημερομηνίες κυκλοφορίας, ήρθε στη δημοσιότητα μια περίεργη ανακοίνωση από το "στρατόπεδο" της 3Dfx. Εν ολίγοις, ο εκπρόσωπος της εταιρίας μέσω της ανακοίνωσης εξέφραζε τη δυσαρέσκειά του για το γεγονός ότι η Sega τους παράτησε στα "κρύα του λουτρού". Τι συνέβαινε, λοιπόν; Η αλήθεια βρίσκεται κάπου στη μέση. Το πιο πιθανό είναι ότι η Sega προσπάθησε να αποπροσανατολίσει την αγορά, με σκοπό να δουλέψει με την ησυχία της το νέο μηχάνημα. Από ό,τι φαίνεται έπιασε το κόλπο. Ενώ όλοι περίμεναν την αμερικανική Sega να ανακοινώσει σχέδια και προοπτικές, η ιαπωνική όχι μόνο τελειοποιούσε την PowerVR, αλλά ξεκινούσε την κατασκευή των πρώτων παιχνιδιών για το "DURAL". Φυσικά, η επίσημη εταιρία όχι μόνο δεν επιβεβαιώνει τίποτα, αλλά αρνείται κατηγορηματικά ότι το σχέδιο έχει ήδη ξεκινήσει. Μετά το "Tokyo GameShow", γράφτηκε σε ιαπωνική εφημερίδα ότι η ιαπωνική Sega δουλεύει ήδη σε κάποιο καινούριο μηχάνημα. Η επίσημη ανακοίνωση ήταν ότι όλα αυτά είναι κακοήθειες και έχουν ως σκοπό να αποπροσανατολίσουν τον κόσμο, δημιουργώντας εντυπώσεις. Παραδέχτηκαν όμως ότι έχει ξεκινήσει η μελέτη για κάποια καινούρια πράγματα, τα οποία όμως

ΑΚΥΡΩΘΗΚΕ ΤΟ SATURN VF3;

Αντιφατικές πληροφορίες από το αμερικανικό Web site της Sega οδηγούν στο συμπέρασμα ότι το πρόσφατο arcade beat'em up, Virtual Fighter 3, μάλλον δεν θα τα καταφέρει τελικά στο Saturn. Η Sega δήλωσε ότι η απάντηση που έδωσε σε γράμμα ενός αναγνώστη ήταν ανακριβής, παρά το γεγονός ότι οι απαντήσεις γράφονται από διευθυντές και σχεδιαστές του προϊόντος, γεγονός που δείχνει ότι μέσα στην εταιρία επικρατεί αρκετή σύγχυση.
Αν και έχουν υποσχεθεί το παιχνίδι στο Saturn εδώ και αρκετό καιρό, φαίνεται πως τελικά προετοιμάζουν το Virtua Fighter 3 για "βιτρίνα" των δυνατοτήτων της νέας κονσόλας της Sega, που θα κάνει την εμφάνισή της προς το τέλος του επόμενου χρόνου. Αυτές οι εικασίες γεννούν ένα ερωτηματικό όσον αφορά στο cartridge επιτάχυνσης που σχεδιάστηκε για να καταστήσει δυνατή αυτή τη μετατροπή. Σύμφωνα με πηγές, το cartridge επιτάχυνσης, το οποίο σχεδιάστηκε από τα εργαστήρια των AM2 R&D, τελικά ματαιώθηκε. Ενας από τους βασικούς λόγους που οδήγησαν σε κάτι τέτοιο πιστεύεται ότι είναι το απαράδεκτα υψηλό κόστος της μονάδας. Καλά νέα έρχονται για τους κατόχους Saturn μαζί με τη βεβαίωση ότι μία 4MB κάρτα μνήμης θα είναι σύντομα διαθέσιμη από τη Sega. Το καινούριο περιφερειακό, που θα κυκλοφορήσει το φθινόπωρο στην Ιαπωνία, μπορεί να μεταφέρει πληροφορίες, οι οποίες, σε άλλη περίπτωση, θα χρησιμοποιούσαν τη 2MB μνήμη της κύριας RAM. Λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο με τον οποίο λειτουργεί η 1MB κάρτα και επιπλέον δεν χρησιμοποιεί αλόγιστα τα δεδομένα για ανάκτηση και αποσυμπίεση - ένα αναγκαίο κακό για τα "μνημοφάγα" beat'em ups. Το cartridge δίνει τη δυνατότητα στους προγραμματιστές να ελευθερώσουν αρκετή από τη μνήμη που χρησιμοποιούν τα τεράστια και πολύπλοκα animations.
Η Capcom είναι η πρώτη σχεδιαστική εταιρία που υποσχέθηκε να στηρίξει το περιφερειακό, σχεδιάζοντας οι νέες κυκλοφορίες, όπως το Street Fighter III, να χρησιμοποιήσουν το 4MB cartridge για να μειώσουν στο ελάχιστο το χρόνο φόρτωσης.



θα κυκλοφορήσουν σε 2-3 χρόνια. Συνεχίζοντας η εφημερίδα αναφέρει πως η Hitachi είναι η επικρατέστερη για τη δημιουργία του νέου επεξεργαστή, αφού ο SH-2 που είχε κατασκευάσει για το Saturn ήταν πάρα πολύ δυνατός. Από τη στιγμή όμως που η Hitachi δεν είναι ο επίσημος κατασκευαστής της Sega, δεν αποκλείεται να συνεργαστούν και άλλες εταιρίες στην κατασκευή του. Υπάρχουν βέβαια και κάποιες φήμες ότι το μηχάνημα θα σπάσει το φράγμα των 64-bit και θα φθάσει τα 128-bit. Το μόνο που ανακοίνωσε επίσημα ο εκπρόσωπος της εταιρίας είναι η συνεργασία με τη Microsoft, η οποία θα αφορά μόνο στο Saturn. Κλείνοντας, ο αντιπρόσωπος της εταιρίας είπε: "Το Saturn είναι η μόνη μας έννοια αυτήν τη στιγμή."
Τι γίνεται λοιπόν; Ποιος μας δουλεύει; Γιατί σίγουρα κάποιος μας δουλεύει. Δεν εξηγείται αλλιώς η ανακοίνωση που εξέδωσε η Sega σε ανύποπτο χρόνο, καθησυχάζοντας τους κατασκευαστές προγραμμάτων, οι οποίοι εξέφραζαν τα παράπονά τους για την έλλειψη καινούριων μηχανημάτων ώστε να μπορέσουν να δουλέψουν. Εν ολίγοις, η Sega τους ανακοίνωσε ότι μπορούν να ξεκινήσουν οποιονδήποτε προγραμματισμό, χρησιμοποιώντας έναν Pentium II 200MHz με





PowerVR 3D κάρτα, μια και η μετατροπή θα είναι εύκολη για το Dural. Εάν δεν ετοίμαζε κάτι με σκοπό να το κυκλοφορήσει σχετικά σύντομα, δεν νομίζω ότι θα εξέδιδε τέτοια ανακοίνωση. Οπως γίνεται εμφανές, από τη στιγμή που το Dural θα χρησιμοποιεί λειτουργικό της Microsoft, δεν χρειάζεται οι προγραμματιστές να έχουν τα καινούρια μηχανήματα στα χέρια τους για να ξεκινήσουν την κατασκευή παιχνιδιών (θα είχε ενδιαφέρον να δούμε κατά πόσο το περιβάλλον προγραμματισμού της Microsoft θα αντεπεξέλθει της δοκιμασίας). Ετσι, πολλές εταιρίες έχουν ήδη ξεκινήσει να φτιάχνουν παιχνίδια για το καινούριο μηχάνημα, με πρώτη και καλύτερη την ίδια τη Sega.
Το κέρδος, τελικά, για την εταιρία από όλη αυτή την ιστορία είναι ότι με την κυκλοφορία του νέου μηχανήματος θα είναι ήδη έτοιμα περισσότερα από τέσσερα παιχνίδια, αφού θα μπορούν πανεύκολα να μετατραπούν, μια και το λειτουργικό δεν αλλάζει.
Βάσει των όσων έχουν γίνει γνωστά μέχρι τώρα, τα τεχνικά χαρακτηριστικά του DURAL θα είναι τα εξής:

ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ
CPU: Hitachi SH-4 200MHz
CHIP γραφικών: PowerVR2 (Highlander)
CHIP ήχου: Yamaha ARM7
ΚΥΡΙΑ ΜΝΗΜΗ: 8MB
VIDEO/TEXTURE RAM: 8MB
AUDIO RAM: 2MB
CACHES: 8K-instruction/ 16K data/128K CD-ROM
MODEM: Κάρτα
CD-ROM: Διπλού format

Δεν αναμένονται σημαντικές αλλαγές μέχρι την κυκλοφορία του μηχανήματος, η οποία υπολογίζεται στην Ιαπωνία για τα τέλη του 1998 με αρχές 1999, χωρίς αυτό να αποκλείει κάποια ευχάριστη έκπληξη.

GAMES



VIRTUA FIGHTER 3
Από ό,τι έχει γίνει γνωστό, θα περιλαμβάνεται η Team Battle έκδοση που εμφανίστηκε πριν από λίγο καιρό στις αίθουσες ηλεκτρονικών της Ιαπωνίας.



SUPER GT
Πρόκειται για το racing που θα παρουσιαστεί μαζί με το Dural. Η πρωτότυπη arcade έκδοση περιλαμβάνει 4 πραγματικά αυτοκίνητα και 4 πίστες, ενώ η οικιακή έκδοση θα περιλαμβάνει πολλά καινούρια αυτοκίνητα, ανάμεσα στα οποία και μερικά πολύ παράξενα ή ασυνήθιστα οχήματα, όπως ένα τανκ, ένα λεωφορείο και μια γάτα(;), ενώ υπάρχουν και καινούριες πίστες μέσα στις οποίες υπάρχει και ένα σαλόνι (για να τρέχει η γάτα, χαζούλη!).



SONIC
Ενα από τα μεγαλύτερα λάθη, στα οποία υπέπεσε η Sega, ήταν η μη κυκλοφορία στο Saturn κάποιας συνέχειας του Sonic. Φαίνεται όμως ότι έμαθε το μάθημά της, καθώς ετοιμάζεται ένα καινούριο Sonic παραγωγής της Sonic Team. Το παιχνίδι θα είναι Real 3D και θα αποτελέσει τον πόλο έλξης στο καινούριο μηχάνημα.

MATSUSHITA
ΤΕΛΙΚΑ, ΤΡΑΒΑΕΙ ΤΗΝ ΠΡΙΖΑ

Τελικά, η μοίρα της "μαραμένης" M2 τεχνολογίας της Matsushita επισφραγίστηκε. Η αποκλειστική κάτοχος της M2 ακύρωσε το συνολικό σχεδιασμό της νέας κονσόλας με μια κίνηση η οποία θα μπορούσε να κοστίσει στους Ιάπωνες εκατοντάδες πακέτα εκατομμυρίων δολαρίων. Υπήρξαν διαρροές ότι η άτυχη 3DO 64-bit τεχνολογία δεν θα κατάφερνε να μπει στα σπίτια των Γιαπωνέζων ή των δυτικών gameplayers με την προτιθέμενη μορφή. Τελικά, ο πρόεδρος της Matsushita, Yoichi Morishita, ανακοίνωσε, στα τέλη του Ιουλίου, ότι θα χρησιμοποιούσαν τη συγκεκριμένη τεχνολογία σε μία πολυεδρική μονάδα, παρόμοια με την αποτυχημένη Pippin. Από τους πιο βασικούς λόγους για τους οποίους πάρθηκε αυτή η απόφαση είναι η δύναμη της Sony στην αγορά των video games, καθώς επίσης και ο φόβος ότι το συγκεκριμένο hardware δεν θα μπορούσε να συναγωνιστεί τις επερχόμενες κονσόλες των ανταγωνιστικών εταιριών.

Ιούλιος '94. Δίνονται για πρώτη φορά λεπτομέρειες για το Bulldog, το codename της αυθεντικής σχεδίασης του M2.

Σεπτέμβριος '94. Η 3DO επιβεβαιώνει την ύπαρξη του Bulldog και ανακοινώνει το "Mark 2 accelarator" και τη χρήση ενός PowerPC CPU.

Νοέμβριος '94. Η 3DO δηλώνει ότι η απόδοση του M2 είναι πράγματι άνω του 1 εκατομμυρίου polygons/sec.



Μάρτιος '95. Η Matsushita δηλώνεται ως η πρώτη κάτοχος αδείας του M2.

Απρίλιος '95. Ακούγονται φήμες σχετικά με την ανάμειξη της Philips και των ιαπωνικών Konami και Capcom με το M2.

Μάιος '95. Η στρατηγική του M2 αποκαλύπτεται επίσημα στη Νέα Υόρκη ένα μήνα πριν από το E3. Παρουσιάζεται το demo ενός αγνώστου φήμης παιχνιδιού αγώνων.

Ιούνιος '95. Η πρώτη επίδειξη του E3. Εκεί αρχίζουν να παίρνουν στα σοβαρά το υπερ-μηχάνημα M2. Το hardware του μηχανήματος παρουσιάζεται πίσω από κλειστές πόρτες.

Ιούλιος '95. Επιβεβαιώνεται ότι έχει αρχίσει ο σχεδιασμός 15 τίτλων, 11 από τους οποίους είναι "AAA titles", σύμφωνα με κάποια πηγή μέσα από την 3DO.

Σεπτέμβριος '95. Οι Dave Needle και R.J. Mical, επικεφαλής της σχεδιαστικής ομάδας, δίνουν υποσχέσεις για μια ασυναγώνιστη κονσόλα M2 που θα κυκλοφορήσει μέσα στα έτη '96/'97.

Δεκέμβριος '95. Η Mitsushita αγοράζει τα δικαιώματα της τεχνολογίας, δίνοντας 100 εκατομμύρια δολάρια για τα προσχέδια του M2. Η 3DO έχει πλέον μόνο τα δικαιώματα του software.

Φεβρουάριος '96. Κυκλοφορούν φήμες για την ένωση της Sega με το M2. Η ιαπωνική εταιρία παίρνει μία βάση σχεδιασμού για να κάνει αποτίμηση.

Απρίλιος '96. Η Sega αρνείται κάθε σχέση με το M2.

Ιούλιος '96. Η Matsushita ανεβάζει την ισχύ της τεχνολογίας του M2 προσθέτοντας ένα δεύτερο PowerPC 602.

Ιανουάριος '97. Η βρετανική εταιρία σχεδιασμού Perceptions αποκαλύπτει ότι δουλεύει πάνω σε ένα M2 παιχνίδι, το Power Crystal, ενώ η Matsushita κάνει, ανεπίσημα, υπαινιγμούς ότι τα σχέδιά της θα καθυστερήσουν.

Φεβρουάριος '97. Στην επίδειξη AOU στο Τόκιο, η Konami παρουσιάζει το πρώτο παιχνίδι της που θα χρησιμοποιήσει την τεχνολογία του M2, το Polystars. Το M2 δεν κάνει κανένα σχόλιο.

Μάιος '97. Φτάνουν οι πρώτες πληροφορίες ότι το σχέδιο M2 ακυρώθηκε επίσημα.

Ιούλιος '97. Με επίσημη ανακοίνωση του προέδρου της Matsushita, Yoichi Morishita, δηλώνεται ότι η τεχνολογία του M2 θα χρησιμοποιηθεί σε μία multimedia μονάδα, παρόμοια με τις αποτυχημένες CD-i και Pippin.

20 ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ PLAYSTATIONS

Η Sony Computer Entertainment ισχυρίζεται ότι κατασκεύασε ένα σύνολο 20 εκατομμυρίων Playstations για την παγκόσμια αγορά. Η αγορά της Ιαπωνίας έχει λάβει εμπορεύματα που υπολογίζονται γύρω στα 8,5 εκατομμύρια, ενώ στις Η.Π.Α. και την Ευρώπη έχουν διατεθεί 6,4 και 5,1 εκατομμύρια αντίστοιχα.

ΤΟ GAMEBOY ΠΕΘΑΝΕ ΖΗΤΩ ΤΟ GAMEBOY!!!

Για να πούμε βέβαια την αλήθεια το Gameboy δεν πέθανε, απλώς μεταλλάσσεται. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Εδώ και καιρό η Nintendo έχει αποφασίσει να δώσει σύνταξη στο δημοφιλέστερο μηχάνημά της, όμως δεν έβρισκε το χρόνο. Βλέπετε, έπρεπε να στρέψει όλη την προσοχή της στην κυκλοφορία του N64. Τώρα, λοιπόν, που το N64 εδραιώθηκε στην αγορά, αποφάσισε να ξαναβγάλει από το συρτάρι τα σχέδια που είχε ξεκινήσει και να στρωθεί στη δουλειά. Το καινούριο μηχάνημα θα είναι έγχρωμο, θα στηρίζεται σε 32-μπιτο επεξεργαστή και θα προσφέρει -λένε- περισσότερες από 30 ώρες συνεχούς παιξίματος με δύο μπαταρίες. Μέχρι στιγμής μόνο η "μαμά Nintendo" έχει ξεκινήσει να φτιάχνει παιχνίδια, αν και οι φήμες λένε ότι κάποια κομμάτια έχουν πάει και σε τρίτους κατασκευαστές. Συνεπώς, όταν κάνει τα πρώτα του βήματα, θα έχει υποστήριξη τίτλων, κάτι που είναι το πιο βασικό στην κυκλοφορία ενός καινούριου μηχανήματος. Πόσο μάλλον όταν πρόκειται για το διάδοχο του πιο επιτυχημένου μηχανήματος όλων των εποχών.

RESIDENT EVIL 64

Η ιδέα που υπήρχε στο κεφάλι του Yoshiki Okamoto, επικεφαλής παραγωγού της Capcom Japan, αποφάσισε τελικά να κατέβει στα χέρια του. Ο κ. Okamoto είχε δηλώσει ότι έβλεπε με πολύ καλό μάτι τη μεταφορά του Resident Evil στο N64. Πρόσφατα λοιπόν αποκάλυψε ότι η ομάδα του δουλεύει ένα καινούριο παιχνίδι, στο στιλ του Resident. Η διαφορά όμως είναι ότι η δράση θα έχει να κάνει με Ninja. Όποια δουλειά έχει γίνει είναι ακόμη στα αρχικά στάδια, που σημαίνει ότι όχι μόνο δεν υπάρχει ημερομηνία κυκλοφορίας, αλλά υπάρχει ακόμα και η πιθανότητα να μην καταφέρει να κυκλοφορήσει ποτέ. Βλέπετε, το cartridge του N64 δεν μπορεί να χωρέσει όλο το παιχνίδι, έτσι θα αποτελέσει κυκλοφορία του 64DD, το οποίο με τη σειρά του έχασε και πάλι το τρένο και θα καθυστερήσει κι άλλο. Αν δεν μας πιστεύετε, διαβάστε το σχετικό ρεπορτάζ.



ΤΙ ΚΑΝΕΙ ΤΟ 64DD;

Στην πρόσφατη έκθεση E3 η Nintendo αποκάλυψε τα τεχνικά χαρακτηριστικά του 64DD. Βέβαια, όλοι θα προτιμούσαν να το έβλεπαν κιόλας, αφού δεν υπήρχε πουθενά ούτε για δείγμα. Τελικά, οι υποθέσεις που κάναμε όλοι βγήκαν αληθινές. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά:



1. Τα CDs είναι επανεγγράψιμα μαγνητο-οπτικά, με μέγιστη χωρητικότητα 64MB. Δεν θα είναι συμβατά με καμία άλλη συσκευή. Ετσι, η Nintendo θα έχει τον πλήρη έλεγχο στην κατασκευή και τη χρήση τους.
2. Η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων θα είναι 1MB/sec, που σημαίνει λίγο πιο αργό από ένα 4x CD-ROM.
3. Το 64DD δεν θα έχει ανεξάρτητη τροφοδοσία, αλλά θα παίρνει ρεύμα από το N64. Επίσης θα έχει ενσωματωμένο ρολόι, κάτι που θα χρησιμοποιήσουν ορισμένα παιχνίδια, αλλάζοντας το περιβάλλον τους, ανάλογα με την πραγματική ώρα.
4. Το μηχάνημα θα έχει στη μνήμη έτοιμους ήχους και φόντα, κάνοντας τη ζωή των προγραμματιστών λίγο πιο εύκολη.
5. Θα διαθέτει επιπλέον μνήμη, για να βοηθήσει τα 4MB του N64, κάτι που θα μειώσει αρκετά τους χρόνους φορτώματος. Δεν έχει ακόμα ανακοινωθεί για πόση μνήμη μιλάμε αλλά πρέπει να είναι 4MB.
6. Υποστηρίζει λειτουργίες Internet, όμως το modem τελικά δεν περιλαμβάνεται.
7. Το πολύ καλό νέο είναι ότι η τιμή του θα είναι χαμηλότερη αυτής του N64, που σημαίνει ότι μέχρι το καλοκαίρι του 1998, οπότε αναμένεται να κυκλοφορήσει, θα είναι αρκετά φθηνό και θα έχετε όλο το χρόνο στη διάθεσή σας για να κάνετε οικονομίες.
8. Επειδή η Nintendo δεν μπορεί να μην κάνει την γκάφα της, ορίστε το μαργαριτάρι της ανακοίνωσης: "Θα είναι η πρώτη φορά που οι παίκτες θα μπορούν να σώζουν μεγάλες ποσότητες στοιχείων και δεδομένων, κάτι που θα δώσει στα παιχνίδια μεγαλύτερη διάρκεια ζωής κ.λπ.". Ο,τι πεις εσύ, αφεντικό. Μόνο εσύ το κάνεις αυτό, και η Amiga, τα PCs, και όλα τα υπόλοιπα computers.

N64 Cemetary

Το Νεκροταφείο της N64 είναι ένας τόπος για να τοποθετήσουμε λουλούδια πάνω σε τάφους παιχνιδιών που σχεδιάστηκαν για τη N64, αλλά τελικά ακυρώθηκε η κυκλοφορία τους καικηρύχθηκαν νεκρά:

Final Doom 2: Absolution Midway

Τα απογοητευτικά νέα (ότι, δηλαδή, η συνέχεια του Doom 64, το Final Doom 2: Absolution, τελικά ακυρώθηκε) έφθασαν στα αυτιά μας πρόσφατα. Φαίνεται ότι η Midway θέλει να συγκεντρωθεί αποκλειστικά στη σειρά Quake, θέτοντας, πιθανώς, οριστικό τέλος στη σειρά Doom. Ζωή σε λόγου μας!

Η SNK ΕΞΟΡΜΑ ΒΙΑΙΑ ΜΕ ΤΟ 64-BIT COIN-OP

Επιτέλους κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία το Hyper Neo-Geo σύστημα της SNK. Η arcade coin-op τεχνολογία έκανε πρόσφατα το ντεμπούτο της σε επιλεγμένα μέρη στην Ιαπωνία με το πρώτο παιχνίδι της Samurai Spirits 64, ενώ το δεύτερο παιχνίδι Round Trip RV θα κυκλοφορήσει λίγο αργότερα.
Το Hyper Neo-Geo 64 σχεδιαζόταν εδώ και τρία χρόνια. Ο αρχικός στόχος της εταιρίας ήταν να κατασκευάσει ένα board ικανό να χειρίζεται το πολύπλοκο 2D. Η SNK παραδέχεται ότι αυτό γίνεται γιατί ακόμα θεωρεί τα δισδιάστατα γραφικά κεντρικό μέρος της σχεδιαστικής φιλοσοφίας της - κάτι που θα ευχαριστήσει σίγουρα τους "πολύ σκληρούς για να πεθάνουν" οπαδούς της.
Η SNK αποκαλύπτει ακόμα ότι το Hyper Neo-Geo 64 δημιουργήθηκε με ανοικτό μυαλό και ότι σχεδιάστηκε για να εξυπηρετήσει τα ειδικά controls για διαφορετικά είδη παιχνιδιών. Αυτό σημαίνει ποικιλία εισόδων/εξόδων (διάφοροι τύποι joysticks και μηχανισμοί ελέγχου), που μπορούν να αντικατασταθούν ή να προσαρμοστούν ανάλογα με κάθε παιχνίδι.
Παρ' όλα αυτά, δεν γνωρίζουμε ακόμα ποιοι θα υποστηρίξουν την τεχνολογία αυτή. Στο παρελθόν, πολύ λίγες εταιρίες επέλεξαν να σχεδιάσουν την τεχνολογία της SNK, εξαιτίας της περιορισμένης μερίδας της αγοράς για το σπίτι, καθώς και του έντονου ανταγωνισμού στον τομέα του coin-op (παιχνιδομηχανές με νομίσματα). Αλλά με μια ισχυρή 64-bit τεχνολογία σε προσφορά, μια διαφορετική κατάσταση θα μπορούσε να δημιουργηθεί. Η SNK διαδίδει ότι έχει ήδη δεχτεί





προσφορές από διάφορες εταιρίες, με κάποιους υποστηρικτές (χωρίς να αναφέρει ονόματα) να έχουν ήδη υπογράψει.
Μέχρι τώρα, μόνο οι προαναφερθέντες Hyper Neo-Geo 64 τίτλοι έχουν αποκαλυφθεί. Το Round Trip RV χρησιμοποιεί το "Reactive Handle" - μηχανισμός πηδαλίου με εντυπωσιακή δύναμη ανάδρασης - και θα φέρει την εταιρία σε μια αρένα η οποία τώρα κυριαρχείται από τις Sega, Namco και Konami. Η SNK ισχυρίζεται ότι επέλεξε τα "οχήματα αναψυχής" αντί τα συνηθισμένα sport ή αγωνιστικά αυτοκίνητα, σε μια απόπειρα να κάνει κάτι διαφορετικό στην πρώτη προσπάθειά της σε ένα κανονικό 3D παιχνίδι κούρσας. Η παρουσία ενός αγωνιστικού τίτλου για το ξεκίνημά της αποτελεί σημαντική εμπορική ιδέα για την SNK, καθώς ο γρήγορος ρυθμός είναι ο πιο αποδεκτός τρόπος για να επιδείξεις μια νέα τεχνολογία.
Ωστόσο, μία ερώτηση που παραμένει αναπάντητη είναι αν θα υπάρξει η home-version της καινούριας τεχνολογίας. Αν και το 16-bit Neo-Geo coin-op σύστημα έχει πάει πολύ καλά στα arcade παιχνίδια, επιβιώνοντας 7 χρόνια παρά τις καινούριες τεχνολογίες, η κονσόλα για το σπίτι ήταν πάντα υπό την προστασία μιας μικρής σκληροπυρηνικής αγοράς παιχνιδιών, πολύ ακριβής και με πολύ λίγα παιχνίδια για να γίνει μια πρόταση μαζικής αγοράς. Τα τελευταία χρόνια, όμως, η εταιρία έχει διοχετεύσει τους πόρους της στο σχεδιασμό software για άλλες πλατφόρμες, για αυτό και οι στόχοι της δεν είναι ακόμα ξεκάθαροι, αν και η SNK παραδέχεται ότι έχουν γίνει αρκετές συζητήσεις σχετικά με αυτό το θέμα.

ΜΙΚΡΟΔΩΡΑΚΙΑ ΑΠΟ ΤΟ SATURN

Η SEGA αποφάσισε τελικά να συμπεριλάβει το RF-Unit στη συσκευασία του Saturn και να πρωτοτυπήσει έναντι των ανταγωνιστών της. Παρ' όλο που από την πρώτη μέρα κυκλοφορίας του μηχανήματος έγινε αντιληπτό ότι το RF-Unit ήταν κάτι παραπάνω από απαραίτητο, η εταιρία έκανε την κουφή. Βέβαια, το πουλούσε ως έξτρα, ενώ και οι τρίτοι κατασκευαστές έκαναν χρυσές δουλειές. Σύμφωνα με τη Sega, κατάλαβαν ότι τα περισσότερα παιδιά που αγοράζουν το μηχάνημα δεν έχουν τηλεόραση με Scart στις κρεβατοκάμαρές τους, έτσι αποφάσισε να τους το κάνει δώρο. Μπράβο, Sega! Καιρός ήταν να σκεφτεί κάποιος και τους απλούς gamers. Κι ενώ ανακοινώθηκαν όλα αυτά τα



καλούδια, μάθαμε κάτι που μας ψιλοστεναχώρησε. Συγκεκριμένα, η Sega-Europe ανακοίνωσε ότι το Net-link δεν θα κυκλοφορήσει (επίσημα τουλάχιστον) στην Ευρώπη. Ως δικαιολογία πρόβαλε το γεγονός ότι οι Ευρωπαίοι χρήστες δεν ασχολούνται και πολύ με τα παιχνίδια στο δίκτυο, οπότε η κυκλοφορία του περιφερειακού δεν θα αποτελούσε επιτυχημένη κίνηση. Η πραγματικότητα όμως βρίσκεται στο γεγονός ότι ούτε στην Αμερική πούλησε όπως περίμεναν οι άνθρωποί της. Ετσι, το μέλλον προμηνύεται σχετικά αβέβαιο.

Η Activision χάνει το ρυθμό

Η Playstation version του Interstate '76 δεν θα παρουσιάσει μία αφηγηματική αποστολή, επιλέγοντας αντί για αυτό μία περιπέτεια με έντονη δράση. Η Activision ανακοίνωσε επίσης ότι η version θα μετονομαστεί σε Interstate '75, για να μην υπάρξει σύγχυση. Θα έχει ενδιαφέρον να δούμε το πώς θα πάει αυτή η version, γνωρίζοντας ότι το αφηγηματικό στοιχείο του Ι '76 ήταν ίσως το πιο δυνατό χαρακτηριστικό του.

ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΜΕΝΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

"Οι κύριοι επιβάτες που περιμένουν να μπει το τρένο στο τούνελ, για να ανέβουν στη σκεπή να κάνουν surf, παρακαλούνται να κατέβουν από το τρένο και να πάνε σπίτια τους. Οσοι από τους αγαπητούς κυρίους και κυρίες επιμένουν για το surf, να πάνε στην παραλία και να μας αφήσουν στην ησυχία μας."
Με αυτά τα ευγενικά λόγια η Nintendo μας ανακοίνωσε την καθυστέρηση στο τρένο που έφερνε το Mission: Impossible. Ετσι το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει τα Χριστούγεννα, καθώς πρέπει να "χτενιστεί" λίγο το gameplay. Σύμφωνα με πληροφορίες που πρώτοι εμείς ανακαλύψαμε, το μόνο που χρειαζόταν χτένισμα ήταν ο πρωταγωνιστής, αλλά δεν το λέμε γιατί δεν είμαστε σκανδαλοθηρικό περιοδικό. Ενας άλλος λόγος είναι ότι θα συνέπιπτε η κυκλοφορία με το Goldeneye και η Nintendo ήθελε το γήπεδο ανοιχτό. Κρίμα, γιατί ποιος δεν θα ήθελε να παρακολουθήσει την κόντρα των κατασκόπων!

ΠΑΛΙΟ-ΔΙΚΕΣ

Μία δικαστική διαμάχη που κράτησε πάρα πολλά χρόνια, τελικά τελείωσε αισίως για τη Nintendo. Η δίκη ξεκίνησε πριν από πάρα πολλά χρόνια και αφορούσε στο NES. Πιο συγκεκριμένα μία εταιρία, η Alpex (η οποία τώρα πια έχει χρεοκοπήσει), κατηγόρησε τη Nintendo ότι κατάκλεψε το μηχάνημά της με το σχεδιασμό και την κυκλοφορία του NES. Η αρχική απόφαση ήταν καταδικαστική για τη Nintendo και την υποχρέωνε σε καταβολή $208.000.000, για βλάβες και λοιπές ζημιές. Εκανε όμως έφεση και αθωώθηκε από το ανώτατο δικαστήριο. Τώρα θα μου πείτε ότι δεν μας νοιάζει. Σωστά. Σκασίλα μας.



HEIHATCHI ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΡΟΖ ΠΑΝΘΗΡΑ

Μετά τη μεγάλη επιτυχία του TEKKEN, ήταν καιρός να δούμε και να μάθουμε τις πραγματικές ιστορίες πίσω από τους ατρόμητους μαχητές. (Δεν εννοούμε ότι είναι οπαδοί του Ατρόμητου, αφού όλοι ξέρουμε ότι υποστηρίζουν την ένδοξη Παναχαϊκή, εκτός του Lau και της Nina που δηλώνουν "Δόξα Βύρωνα και τα μυαλά στα κάγκελα".) Ετσι, η εκδοτική εταιρία Kingstone ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει μια σειρά που αποτελείται από οκτώ συνέχειες εμπνευσμένες από τη δημοφιλή σειρά. Η σειρά ξεκίνησε τον Σεπτέμβριο στο εξωτερικό και περιλαμβάνει την προϊστορία τόσο των αγώνων όσο και των πολεμιστών, προσφέροντας το ιστορικό background των ηρώων του. Οσοι φανατικοί τρέξτε, καθώς υπάρχουν αρκετά καταστήματα στην Αθήνα που φέρνουν ξένα comics.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ DREAM TEAM

Πρόσφατα η αμερικανική εταιρία Singletrac ανακοίνωσε τη συνεργασία της με τη Nintendo και όλοι στην εταιρία πηδάνε από τη χαρά τους. "Είμαστε ενθουσιασμένοι που θα φτιάχνουμε παιχνίδια γι' αυτό το φανταστικό μηχάνημα" δηλώνει ο Todd Kelly, αντιπρόεδρος της Singletrac. Παλικάρι, κι εμείς αγαπήσαμε, αλλά δεν κάναμε έτσι. Τέλος πάντων, στην ουσία. Για όσους δεν ξέρουν τη Singletrac, θα θυμίσουμε μερικούς από τους πιο γνωστούς τίτλους της: Twisted Metal, Twisted Metal 2, Warhawk και Jet Moto. Σας λένε τίποτα; Είμαστε σίγουροι! Τα όχι πολύ καλά νέα για τους κατόχους N64 είναι ότι δεν θα κυκλοφορήσουν τα συγκεκριμένα παιχνίδια για το μηχάνημα, καθώς η Sony έχει κατοχυρώσει τους τίτλους. Αυτό όμως δεν εμποδίζει τη Singletrac να ετοιμάζει τη συνέχεια του Warhawk για το N64, αλλάζοντας του όμως το όνομα. Οι πρώτες πληροφορίες λένε ότι θα είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, όμως για να κερδίσει το σεβασμό και την εκτίμησή μας θα κάνει ό,τι και τα υπόλοιπα: Θα περάσει με το καλό από το γραφείο, όταν θα είναι έτοιμο, και τότε τα λέμε.

ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ PLAYSTATION

Η SONY ανακοίνωσε μερικές μικρές αλλαγές στο Playstation σε ό,τι αφορά το hardware. Μη βάζετε περίεργες σκέψεις στο μυαλό σας, γιατί οι αλλαγές αυτές έχουν να κάνουν μόνο με τη διαδικασία παραγωγής του PSX και συνίστανται στα εξής: αφαιρούνται από το πίσω μέρος του μηχανήματος οι υποδοχές RCA και τη θέση τους παίρνει μία υποδοχή AV SCART. Η πιο ενδιαφέρουσα, πάντως, προσθήκη είναι το καινούριο RF Unit, το οποίο θα περιλαμβάνεται στη νέα κονσόλα και θα έχει τη δυνατότητα να δίνει στερεοφωνική έξοδο, γεγονός που θα χαροποιήσει ιδιαίτερα τους χρήστες Playstation με στερεοφωνική τηλεόραση. Με αυτές τις αλλαγές η Sony θα καταφέρει αφ' ενός να συντομεύσει κατά πολύ τη διαδικασία παραγωγής και αφ' ετέρου να ρίξει το κόστος της κονσόλας. Πολύ ωραία νέα, δεν νομίζετε;

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΑΠΟ ΤΗ SONY

Την ετοιμασία ενός νέου χειριστηρίου από τη Sony τη γνωρίζαμε εδώ και καιρό. Πρόσφατα, όμως, ήρθαν στο φως περισσότερες λεπτομέρειες. Εχουμε και λέμε, λοιπόν: Το εν λόγω χειριστήριο θα είναι κατά τι μεγαλύτερο από το ήδη υπάρχον και τα πλήκτρα στο πίσω μέρος του χωρισμένα, για μεγαλύτερη ευκολία στο χειρισμό τους. Θα έχει ενσωματωμένο και το αναλογικό χειριστήριο, το οποίο θα βρίσκεται κάτω από τα πλήκτρα Start και Select και χαμηλότερα από το D-Pad. Πώς είναι το χειριστήριο του N64; Κάπως έτσι. Επιπλέον, το νέο χειριστήριο θα έχει ενσωματωμένη τη μονάδα "force feedback", η οποία θα μεταφέρει στον παίκτη τη δράση της οθόνης μέσω ενός συστήματος παλμικών κινήσεων. Ουδέν σχόλιο.

GAME.COM

Ο ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ;

Μία νέα κονσόλα χειρός είδε το φως της δημοσιότητας πριν από λίγο καιρό στο εξωτερικό. Το όνομα αυτής; Game.com. Πρόκειται για μία μικρή μονάδα με ασπρόμαυρη οθόνη και μέγεθος που μπορεί να περιγραφεί ως κάτι μεταξύ Gameboy και Gamegear. Το καινούριο αυτό "διαβολάκι" έχει τη δυνατότητα να γίνει ένας μεγάλος αντίπαλος για τις άλλες δύο κονσόλες. Ο λόγος; Μα, φυσικά, το γεγονός ότι προσφέρει χαρακτηριστικά που οι ανταγωνιστές του ούτε που μπορούν να φανταστούν: δυνατότητα σύνδεσης με το Internet και ενεργοποίησης βάσει του συστήματος "touch screen". Πιο συγκεκριμένα, εκτός από παιχνίδια προσφέρει επιλογές τηλεφωνικού καταλόγου, ημερολογίου και υπολογιστή τσέπης. Με την προσθήκη ενός Internet cartridge και εξωτερικού modem, μπορεί να συνδεθεί σε text sites και να προσφέρει υπηρεσίες e-mail. Από μόνο του το γεγονός αυτό είναι πολύ εντυπωσιακό. Ωστόσο, οι εκπλήξεις δεν σταματάνε εδώ. Η εταιρία κατασκευής του Tiger Electronics πήρε τα δικαιώματα για την κυκλοφορία μερικών από τα πιο διάσημα παιχνίδια όπως το Duke Nukem 3D. Βέβαια, η μεταφορά μόνο πιστή δεν μπορεί να χαρακτηριστεί. Ομως, ας μην ξεχνάμε ότι πρόκειται για 8-bit ασπρόμαυρη φορητή κονσόλα.



ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΑΣΥΓΚΡΙΤΑ ΔΩΡΑ ΑΠΟ ΤΟ "PIXEL NEXT GENERATION" & ΤΗ CD-MEDIA

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΚΑΙ ΔΙΕΚΔΙΚΗΣΤΕ

- **ΕΝΑ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ ΜΠΟΥΦΑΝ VIRGIN**
- **ΤΡΙΑ RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT** *(PLAYSTATION)*
- **ΤΡΙΑ COMMAND & CONQUER RED ALERT** *(PLAYSTATION)*

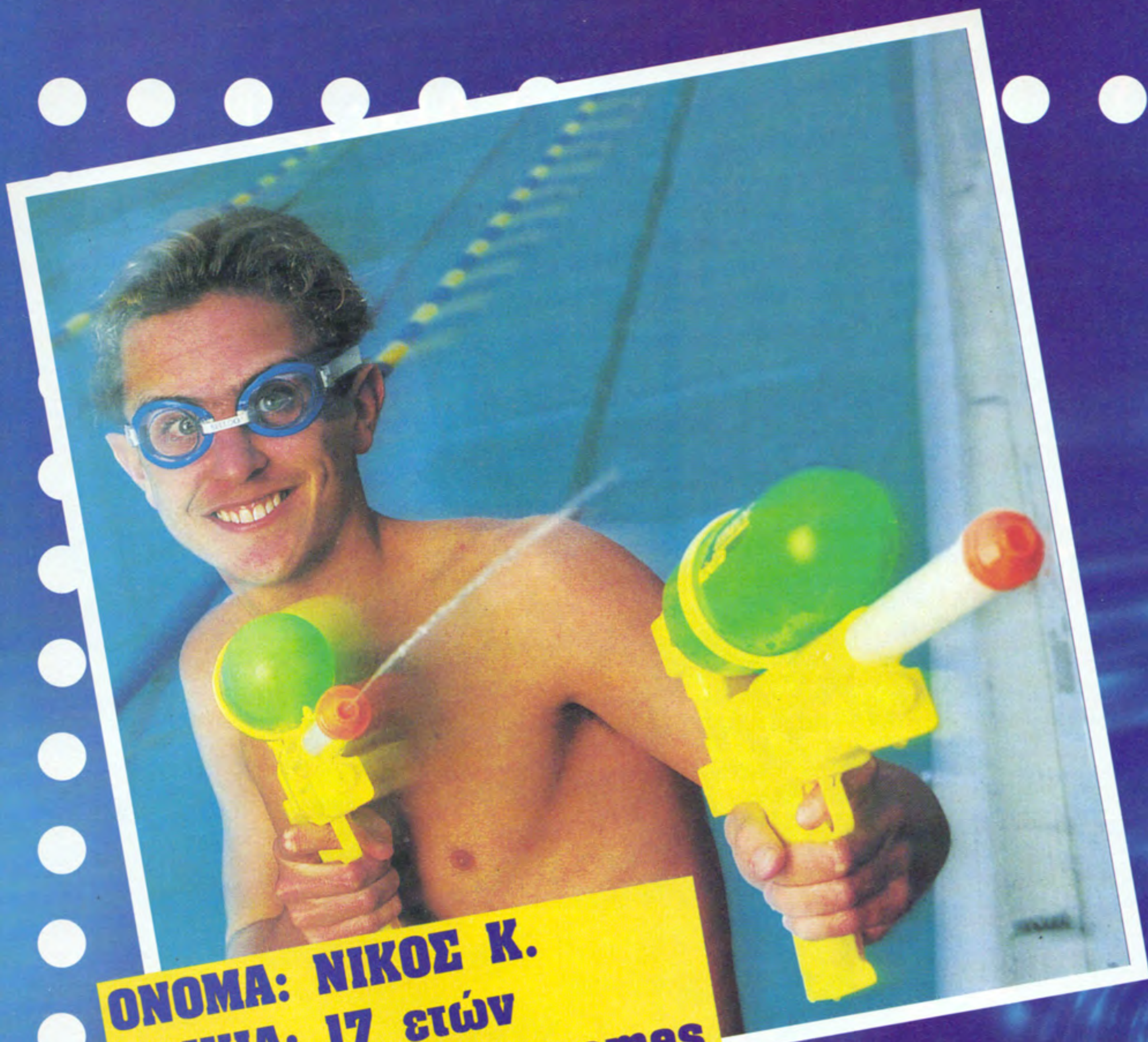
ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε και ταχυδρομήστε το δελτίο στη διεύθυνση: PIXEL N.G., Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός Pixel & CD-Media".

ΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΟΝΟΜΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
Τ.Κ. ....
ΠΟΛΗ ....
ΗΛΙΚΙΑ ....
E-MAIL ....
Διαθέτω την κονσόλα ....

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο πρώτο τεύχος του περιοδικού (Νοέμβριος). Ολα τα συμπληρωμένα δελτία θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του PIXEL N.G. στις 19 Δεκεμβρίου 1997. Από την κλήρωση θα αναδειχθούν επτά νικητές και επτά επιλαχόντες, τα ονόματα των οποίων θα ανακοινωθούν στο τεύχος Ιανουαρίου. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι 10 Δεκεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου). Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού μέχρι και την 31η Ιανουαρίου 1998. Δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία που βρίσκονται στο περιοδικό. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, το δώρο του θα παραλάβει ο αντίστοιχος επιλαχών. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμη και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.



ΔΥΣΤΥΧΩΣ! Ο ΝΙΚΟΣ ΔΕ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΚΑΤΑΛΑΒΕΙ ΟΤΙ...

2x32=64


















ΜΠΕΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.
ΑΛΛΑΞΕ ΔΙΑΣΤΑΣΗ

ΤΩΡΑ!

NINTENDO 64



ΕΙΜΑΣΤΕ ΠΕΡΙΚΥΚΛΩΜΕΝΟΙ

Οσοι νόμιζαν ότι τα virtual ζωάκια είναι απλώς μια περαστική μόδα και θα φύγουν από τη ζωή μας τόσο γρήγορα και απότομα όσο ήρθαν, την πατήσανε. Οχι μόνο δεν έφυγαν, αλλά πολλαπλασιάζονται με γοργούς ρυθμούς. Μήπως πρόκειται για εξωγήινη συνωμοσία; Ποια άνομα συμφέροντα κρύβονται πίσω από τα αντιπαθητικά μουτράκια τους; Υπάρχουν ελπίδες να σωθούμε; Μήπως έρχεται το τέλος του κόσμου;

Αυτά και πολλά άλλα ερωτήματα στριφογύριζαν στο κεφάλι μας, όταν από την Ιαπωνία ήρθε η είδηση ότι μία καινούρια γενιά virtual pets έρχεται να στοιχειώσει τη ζωή μας, και μάλιστα στο N64. Το παιχνίδι ονομάζεται Pocket Monster. Πρόκειται για ένα σχετικά συμπαθητικό ζωάκι (για να πούμε την αλήθεια, ανυπομονούμε να το κακομεταχειριστούμε) που μοιάζει με διασταύρωση γάτας με σκίουρο.

Δυστυχώς, όμως, υπάρχει και συνέχεια, καθώς θα ακολουθήσει άλλη μία γενιά που θα τη δούμε στο 64DD, μάλλον ταυτόχρονα με την κυκλοφορία του μηχανήματος. Η αλήθεια είναι ότι οι πωλήσεις του N64 στην Ιαπωνία δεν πάνε καθόλου καλά (οι αναλογίες με τη Sony είναι περίπου στα 8-1) και με αυτή την κίνηση η Nintendo προσπαθεί να προσελκύσει καινούριους χρήστες. Αυτό που φαίνεται να μην καταλαβαίνουν όμως είναι ότι η μανία με τα συγκεκριμένα ζώα επικρατεί μόνο στην Ιαπωνία. Στις υπόλοιπες χώρες ασχολούμαστε με τα virtual pets καθαρά από ακαδημαϊκή άποψη. Θα πρέπει να φτιαχτεί κάτι φοβερό για να ασχοληθούμε μαζί του.



Παρεμπιπτόντως, προσέξατε στο κάτω μέρος της εικόνας ένα σύμβολο μικροφώνου; Αν οι πληροφορίες μας είναι σωστές, βρίσκεται σε διαδικασία παραγωγής ένα "microphone pak" που, σύμφωνα με τους κατασκευαστές του παιχνιδιού (στους οποίους συμπεριλαμβάνεται και ο Shigeru Miyamoto, ο μπαμπάς του Mario), θα επιτρέπει να μιλάμε με το ζωάκι και να το "στολίζουμε" ανάλογα με τα κέφια μας. Αυτό μάλιστα. Ισως προσθέσει μια καινούρια διάσταση στο όλο θέμα.

MARIO GOLF;

Η Nintendo σε συνεργασία με τη HAL Laboratories (υπεύθυνη για τη δημιουργία παιχνιδιών όπως η σειρά Kirby και Mother3) είναι αυτή την περίοδο απασχολημένη στην κατασκευή ενός νέου παιχνιδιού με πρωταγωνιστές τη γνωστή παρέα του Mario. Το παιχνίδι είναι εξομοίωση γκολφ και αναμένεται να έχει φοβερά γραφικά και πολύ καλό animation. Αυτήν τη στιγμή το όλο σχέδιο βρίσκεται στα αρχικά στάδια, με αποτέλεσμα να μην υπάρχουν φωτογραφίες ή λοιπές λεπτομέρειες. Μόνο δύο πράγματα είναι γνωστά: αφ' ενός ότι δουλεύουν περίπου 20 προγραμματιστές για την κατασκευή του και αφ' ετέρου ότι, αν και αναμένεται να είναι ένας πολύ καλός τίτλος, δεν μας απασχολεί οτιδήποτε έχει σχέση με γκολφ.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΑ νέα

Η Boss Games Studios ανακοίνωσε τον δεύτερο N64 τίτλο, Twisted Edge Snowboarding. Το παιχνίδι, που μόλις τώρα περνά στη φάση του σχεδιασμού, θέτει τους snowboarders αντιμέτωπους σε ακραίες κούρσες πάνω σε βουνά. Η Boss θα χρησιμοποιήσει αρκετά τον κωδικό του πρώτου της N64 παιχνιδιού, Top Gear Rally. Οπως και στο Top Gear Rally, έτσι και στο Twisted Edge την παραγωγή θα κάνει η Kemco. Περιμένουμε να κυκλοφορήσει μέσα στο πρώτο τετράμηνο του '98.

Το arcade fighter της Tecmo Model 2, Dead or Alive, έρχεται στα Saturn και Playstation. Οι χαρακτήρες, οι κινήσεις και όλα τα γραφικά εφέ είναι παρόμοια με αυτά του Virtua Fighter 2. Το πώς αυτές οι οικογενειακές μετατροπές θα έχουν ικανοποιητικά αποτελέσματα δεν μένει παρά να περιμένουμε να το δούμε.

Κι άλλο Duke Nukem; Δεν γνωρίζουμε αρκετά για το σχέδιο, παρά μόνο ότι η GT Interactive ανέθεσε στην N-Space το σχεδιασμό ενός ακόμα τίτλου δράσης για το Duke. Ισως εξαιτίας της ομοιότητας στην προοπτική με ένα άλλο third-person adventure, δόθηκε στο παιχνίδι το παρατσούκλι "Duke Raider". Το πιο πιθανό είναι να κυκλοφορήσει στα μέσα του '98.

ΒΡΟΧΗ ΑΠΟ ΖΩΑΚΙΑ ΣΤΟ N64

Δεν υπάρχει περίπτωση να ξεφύγεις από αυτά!

Η Tamagotchi Bandai Co. Ltd ανακοίνωσε ότι κανένας δεν μπορεί να είναι ασφαλής από τα Tamagotchi φαινόμενα, δηλώνοντας ότι η software version για το διάσημο δυναμικό ζωάκι της θα σχεδιαστεί για τη Nintendo 64. "Αποφασίσαμε να κυκλοφορήσουμε μία software version, αφού είδαμε τις καταπληκτικές πωλήσεις του φορητού Tamagotchi" δήλωσε ένας εκπρόσωπος της εταιρίας.

Η παρουσίαση της Tamagotchi ξεκινά με ένα ον που μοιάζει με πουλί και βρίσκεται μέσα σε ένα πλαίσιο που έχει το σχήμα αυγού. Εξελίσσεται από ένα μικρό κοτοπουλάκι σε ώριμο ενήλικο μέσα σε περίπου δέκα μέρες, κάτι, βέβαια, που εξαρτάται από το πόσο ο ιδιοκτήτης τρέφει, περιποιείται και ανακουφίζει αυτό το πλασματάκι.



Η αμέλεια οδηγεί στη φθορά και το θάνατό του. Η τιμή και η ημερομηνία κυκλοφορίας δεν έχουν ακόμα αποφασιστεί. Τον Ιούνιο, μία Game Boy version που κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία είχε ήδη εξαντλήσει το αρχικό εμπόρευμα των 450.000 κομματιών. Η Bandai ελπίζει να φτάσει το ένα εκατομμύριο μάρκα μέχρι το τέλος του Αυγούστου. Η πρωτότυπη liquid-crystal version πούλησε σχεδόν 9,5 εκατομμύρια κομμάτια.

V-RALLY 64;






Οχι δεν σας γελάνε τα μάτια σας. Πολύ καλά διαβάσατε. Η μεγάλη επιτυχία της Ocean για το PSX έρχεται στο N64 εντός του 1998. Οι προγραμματιστές της ήδη δουλεύουν πυρετωδώς, ενώ το παιχνίδι μάλλον θα ονομαστεί V-RALLY '98. Το σπουδαίο νέο είναι ότι θα κυκλοφορήσει για το 64DD, γεγονός που επιτρέπει να συμπεριληφθεί η επιλογή του track editor. Αν θυμάστε, αυτή η επιλογή βγήκε τελευταία στιγμή από την έκδοση του PSX και δίνει στον παίκτη τη δυνατότητα να φτιάξει τις δικές του πίστες. Θα εκμεταλλευθεί πλήρως τη χωρητικότητα και τις δυνατότητες του επανεγγράψιμου DD, με αποτέλεσμα να υπάρχει αρχικός σχεδιασμός για 20 πίστες και χώρος για άλλες περίπου 20 που θα κατασκευάζουν οι παίκτες. Το παιχνίδι αναμένεται να χρησιμοποιήσει πλήρως τις δυνατότητες ειδικών εφέ του N64. Ετσι, περιμένουμε με ανυπομονησία την επιλογή της νυχτερινής οδήγησης.
Αν οι μέχρι τώρα απόπειρες της Nintendo να κυκλοφορήσει ένα σοβαρό παιχνίδι αγώνων σάς έχουν απογοητεύσει (όπως κι εμάς άλλωστε), το V-RALLY '98 δείχνει να είναι η απάντηση στα προβλήματά σας. Το άσχημο νέο είναι ότι το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει ύστερα από περίπου έναν χρόνο, αφού θα περιμένει την κυκλοφορία του 64DD, της οποίας όμως ο χρόνος είναι απροσδιόριστος καθώς έχει γίνει κάτι σαν το γεφύρι της Αρτας.



ΒΑΛΕ ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ

Η Gremlin αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα εταιρίας που καταφέρνει να μας ξαφνιάζει συνέχεια, ανακοινώνοντας καινούρια παιχνίδια, όταν δεν το περιμένουμε. Το τελευταίο της κατόρθωμα; Μετά την κυκλοφορία του δικαστή Dredd, ανακοίνωσε τη μεταφορά της διάσημης ταινίας "Men In Black" στις οθόνες μας. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για PSX και αναμένεται στο διάστημα μεταξύ τέλη 1997 - αρχές 1998. Το Men In Black: The Game θα είναι ένα action adventure, στο οποίο θα βλέπετε τη δράση από μια ισομετρική κάμερα.
Αναλαμβάνετε το ρόλο του Jay Edwards (τον οποίο στην ταινία υποδύεται ο Will Smith). Σκοπός σας; Να σταματήσετε μια εξωγήινη φυλή, η οποία θέλει να χρησιμοποιήσει τους ανθρώπινους εγκεφάλους για τη δημιουργία ενός υπερ-επεξεργαστή. Πώς θα το καταφέρετε; Καταρχήν, δείχνοντας άνετος, φορώντας συνέχεια μαύρα γυαλιά και σταματώντας τους εξωγήινους με οποιονδήποτε τρόπο.





Διαδίδεται ότι θα μπορείτε να ελέγχετε τον Tommy Lee Jones και την Linda Fiorentino σε κάποια επίπεδα του παιχνιδιού, καθώς επίσης ότι θα έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιείτε τα όπλα που όλοι ζηλέψαμε στην ταινία. Θα περιλαμβάνει περισσότερες από 200 τοποθεσίες για εξερεύνηση, οι οποίες θα κατοικούνται από ανθρώπους και εξωγήινους μεταμφιεσμένους σε ανθρώπους. Για περισσότερο ρεαλισμό, έχουν ψηφιοποιηθεί τα πρόσωπα των πραγματικών ηθοποιών.
Αν τα καταφέρει, η διασκέδαση προβλέπεται να φθάσει στα ύψη και θα είναι ίσως η καλύτερη μεταφορά ταινίας σε παιχνίδι.







WIPEOUT ΓΙΑ ΤΟ N64

Από αμερικανικές πηγές έγινε γνωστό ότι το Wipeout, η μεγάλη επιτυχία των PSX και Saturn, θα κυκλοφορήσει και για το N64 εντός του 1998. Αυτήν τη στιγμή δεν υπάρχει επίσημη ανακοίνωση, πόσο μάλλον φωτογραφίες, αλλά αυτό που γνωρίζουμε είναι ότι η Psygnosis δεν θα προχωρήσει στην παραγωγή του παιχνιδιού. Ετσι, πολλές εταιρίες έχουν ριχτεί στη μάχη για την απόκτηση των δικαιωμάτων. Περιμένουμε με ανυπομονησία τις πρώτες εικόνες του παιχνιδιού, το οποίο αναμένεται άκρως εντυπωσιακό και με μερικές καινούριες πίστες.

Η CAPCOM ΑΝΤΕΠΙΤΙΘΕΤΑΙ

Για ένα πράγμα δεν μπορούν να είναι περήφανοι οι χρήστες N64: για την απόλυτη έλλειψη ενός σοβαρού και καλού fighting game στην κονσόλα τους. Όλες οι έως τώρα απόπειρες είναι απαράδεκτες (πρόκειται για επιεική χαρακτηρισμό). Τα πράγματα φαίνεται να αλλάζουν, όμως, καθώς η Capcom μπαίνει για τα καλά στο παιχνίδι.
Ούτε λίγο ούτε πολύ, ανακοίνωσε τα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσει για το N64 τη χρονιά που έρχεται. Μεταξύ αυτών περιλαμβάνεται και η συνέχεια του Street Fighter. Καθώς είναι αδύνατο να χωρέσει το Street Fighter 3 σε cartridge, το πιο πιθανό είναι να δούμε τη μεταφορά του Street Fighter EX. Για όσους δεν γνωρίζουν το συγκεκριμένο παιχνίδι (υπάρχει κανείς;), αναφέρουμε ότι πρόκειται για μία από τις καλύτερες σειρές παιχνιδιών "ξυλοφορτώματος" όλων των εποχών, ενώ η συγκεκριμένη έκδοση αποτελεί τη νέα μεγάλη επιτυχία του PSX. Ετσι, αν οι φήμες και οι υποθέσεις μας αποδειχθούν αληθινές, τα υπόλοιπα fighting παιχνίδια θα πρέπει να κάνουν αίτηση συνταξιοδότησης.
Τα νέα όμως δεν σταματάνε εδώ. Η Capcom δεν διέψευσε τις φήμες που τη θέλουν να φτιάχνει ένα puzzle-game στο ύφος του Tetris (το Puzzle Fighter, ίσως;), μια καινούρια συνέχεια του Megaman (η πρώτη 3D περιπέτεια ενός από τους πιο παλιούς χαρακτήρες στην ιστορία των video games) και κάτι που περιγράφηκε ως "παιχνίδι στο στιλ του Resident Evil" και επιβεβαιώνει τις φήμες που ήθελαν τα ζόμπι να επιτίθενται και στους κατόχους N64. Α, και μην ξεχνάτε ότι το περίφημο, κλασικό Ghouls and Ghosts είναι επίσης στο δρόμο.
Η κυκλοφορία όμως των παιχνιδιών αυτών δεν αναμένεται πριν από την επόμενη χρονιά. Συγκεκριμένα, αν κυκλοφορήσει κάποιο από αυτά την άνοιξη του 1998, θα πρέπει να πηδάμε από τη χαρά μας.
Με παιχνίδια όμως όπως το Street Fighter και το Resident Evil δεν αξίζει να κάνουμε υπομονή;



MARIO: Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ

Οταν κυκλοφόρησε το Super Mario World 64, όλος ο κόσμος έμεινε με ανοιχτό το στόμα. Το παιχνίδι συγκέντρωνε όλα όσα περιμέναμε και κάτι παραπάνω. Τώρα πια ξέρουμε τι μας περιμένει όταν ο Shigeru Miyamoto ανακοινώνει καινούριο τίτλο, πόσο μάλλον όταν πρόκειται για συνέχεια του Mario.
Από ό,τι φαίνεται η Nintendo έκανε δεκτή την απαίτηση πολλών φίλων του Mario και έτσι ο Luigi θα επανεμφανιστεί στο Mario 2. Σύμφωνα με μια συνέντευξη που έδωσε πρόσφατα ο κ. Miyamoto, τα αξιαγάπητα αδέλφια θα πρωταγωνιστήσουν στη συνέχεια του παιχνιδιού, λεπτομέρειες του οποίου δεν έχουν γίνει ακόμα γνωστές. Από τις πληροφορίες που καταφέραμε να συγκεντρώσουμε, θα υπάρχει κάποιο Split-screen και οι δύο πρωταγωνιστές θα μπορούν να κινούνται στην ίδια πίστα, αναζητώντας διαφορετικά πράγματα. Επίσης θα υπάρχουν διάφορες πίστες, όπου τα δύο αδέλφια θα ανταγωνίζονται μεταξύ τους, καθώς και η επιλογή να παλεύουν μεταξύ τους (όπως κάνουν τα πραγματικά αδέλφια όλη την ώρα). Μην περιμένετε όμως ένα κανονικό παιχνίδι ξύλου ούτε φυσικά και την κυκλοφορία fatalities. Δεν παίζουμε Mortal Kombat, Mario παίζουμε.
Αλλη μια σημαντική λεπτομέρεια(;) είναι το γεγονός ότι το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για το 64DD. Χρησιμοποιώντας το καινούριο format της Nintendo, περιμένουμε να είναι αρκετά μεγαλύτερο από το πρώτο και με ακόμα περισσότερες λεπτομέρειες. Θα υπάρχουν σίγουρα πιο σύνθετες δυνατότητες σωσίματος, ενώ, όπως έγινε γνωστό από τη Nintendo, η μουσική θα είναι περισσότερη και καλύτερης ποιότητας, λόγω της μεγάλης αποθηκευτικής ικανότητας του 64DD.
Είναι ευκολονόητο ότι όλοι οι παλιοί γνωστοί θα εμφανιστούν πάλι. Περιμένουμε ότι ο Yoshi αλλά και η πριγκίπισσα θα είναι μέσα στα σχέδια των προγραμματιστών. Αυτό για το οποίο κανείς δεν μας δίνει πληροφορίες είναι για το πότε θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι. Πάντως, η καφετζού που ρωτήσαμε υπολογίζει την κυκλοφορία του στην Ιαπωνία στις αρχές του καλοκαιριού. Σε ερώτησή μας για την ευρωπαϊκή έκδοση, έβαλε τα γέλια και δεν μας ξαναμίλησε.

TEKKEN και RIDGE RACER στα 64bit;

Διάφορες φήμες κυκλοφορούν στο εξωτερικό για επικείμενη συνεργασία της Namco με τη Nintendo. Πιο συγκεκριμένα, ακούγεται ότι η Namco θα αποτελέσει μέλος της διάσημης Nintendo Dream Team. Κάτι τέτοιο θα έχει απρόβλεπτες συνέπειες, καθώς όπως όλοι ίσως γνωρίζετε, η Namco αποτελεί την πιο δυνατή εταιρία παραγωγής software για το PSX. Από τη μεριά της Namco, όμως, η μοναδική ανακοίνωση αφορά σε κάποιο παιχνίδι baseball, το Famistar 64. Η σιωπή αυτή προβληματίζει, αφού είναι αδύνατο να προγραμματίζει για τη Nintendo έχοντας ένα παιχνίδι baseball στο μυαλό της. Το πιο πιθανό είναι το συγκεκριμένο παιχνίδι να αποτελεί δοκιμασία των δυνατοτήτων του μηχανήματος αλλά και των προγραμματιστών της εταιρίας, με σκοπό την κυκλοφορία μιας καινούριας έκδοσης του Tekken.



Αν γίνει κάτι τέτοιο, δεν θα πρόκειται για μεταφορά παλαιότερης έκδοσης αλλά για καινούρια, σχεδιασμένη από την αρχή, ίσως και για το Tekken 3. Αλλες πηγές αναφέρουν ότι ακριβώς την ίδια αντιμετώπιση έχει και το Ridge Racer, όμως δεν υπάρχει καμία δήλωση επιβεβαίωσης από τη Namco. Ας μην ξεχνάμε ότι στις δύο αυτές κατηγορίες, των racing και fighting games, η Nintendo δεν έχει να επιδείξει τίποτα αξιόλογο. Δεν μένει παρά να δούμε αν όλα αυτά θα γίνουν πραγματικότητα ή θα μείνουν στη σφαίρα της φαντασίας. Πάντως εμείς, για οτιδήποτε νεότερο, θα σας ενημερώσουμε.

Η ΑΛΗΘΕΙΑ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΜΕΣΑ ΣΤΟ PLAYSTATION

Η FOX INTERACTIVE αποκάλυψε ότι ετοιμάζει τη μεταφορά της διάσημης σειράς X-FILES στο Playstation. Πρόκειται για ένα παιχνίδι δράσης, στο οποίο θα πρωταγωνιστεί το διάσημο δίδυμο Mulder και Scully, όλοι δε οι γνωστοί χαρακτήρες θα είναι εδώ. Η κυκλοφορία του έχει ανακοινωθεί για τον Απρίλιο του 1998. Αναμένονται περισσότερες πληροφορίες.

BURNING RANGERS

Η ανακοίνωση της Sonic Team ότι το Burning Rangers θα είναι το τελευταίο παιχνίδι που θα κατασκευάσει για το Saturn δεν μπορεί παρά να σημαίνει ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι θα είναι πολύ καλό. Οπως φαίνεται και από τις φωτογραφίες, τα κατάφερε και μάλιστα καλύτερα από ό,τι





περιμέναμε. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει στην Ευρώπη τον Μάρτιο, πρόκειται δε να αποτελέσει σταθμό στην ιστορία των παιχνιδιών του μηχανήματος. Το σενάριο είναι αρκετά πρωτότυπο και έχει ως θέμα τους πυροσβέστες - πιο συγκεκριμένα, μία ειδική μονάδα πυροσβεστών εφοδιασμένη με ειδικές στολές και την τελευταία λέξη της τεχνολογίας, η οποία τους επιτρέπει να πραγματοποιούν μικρές πτήσεις χάρη στα ειδικά παπούτσια τους. Οι πυροσβέστες θα πρέπει να εξερευνούν τα τεράστια κτίρια, να σώζουν εγκλωβισμένους ενοίκους και να συνεργάζονται προκειμένου να ολοκληρώσουν την αποστολή τους. Οι θέσεις των ενοίκων και οι εστίες της φωτιάς δεν θα είναι ίδιες σε κάθε παιχνίδι, αλλά κάθε φορά θα βρίσκονται αλλού, χάρη στη γεννήτρια τυχαίων τοποθετήσεων που φέρει το παιχνίδι.

Οι προγραμματιστές της Sonic Team έχουν κάνει πολύ καλή δουλειά και αποδεικνύουν ότι το Saturn έχει μεγάλες δυνατότητες για εφέ φωτισμού και διαφάνειας, αντίθετα με όσα του καταμαρτυρούσαν οι ανταγωνιστές του. Δυστυχώς, οι ανεξάρτητες εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών δεν έχουν εξερευνήσει πλήρως τις δυνατότητες του μηχανήματος και, κατά συνέπεια, δεν έχουν παρουσιάσει ακόμη κάτι τόσο αξιόλογο.

Το παιχνίδι είναι το ομορφότερο "αντίο" που θα μπορούσε να πει η Sonic Team στο Saturn, προτού αφοσιωθεί στο καινούριο μηχάνημα της Sega. Οι φήμες λένε ότι ετοιμάζει το καινούριο Sonic, ενώ παράλληλα ασχολείται με το Nights 2. Ενα είναι σίγουρο: θα μας λείψει πάρα πολύ. Καλή τύχη στα καινούρια σχέδια της εταιρίας. Οσο για εσάς, τους αναγνώστες μας, υποσχόμαστε ένα μεγάλο αφιέρωμα μόλις συγκεντρώσουμε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες.









TOP TEN

GAMERS CLUB

1.	V-RALLY	PSX
2.	INTL. SOCCER PRO	PSX
3.	RALLY CROSS	PSX
4.	RESIDENT EVIL	SAT
5.	PERFECT WEAPON	PSX
6.	TENKA	PSX
7.	WAVE RACE	N64
8.	LOST WORLD	PSX
9.	ODDWORLD	PSX
10.	NEED 4 SPEED 2	PSX

MULTIRAMA

1.	FORMULA 1 '97	PSX
2.	ABE'S ODYSEY	PSX
3.	V-RALLY	PSX
4.	TOMB RAIDER	PSX
5.	PANDEMONIUM	PSX
6.	FIFA '97	PSX
7.	LOST WORLD	PSX
8.	WW SOCCER '97	SAT
9.	WARCRAFT 2	SAT
10.	SUPER MARIO 64	N64

WINNERS CLUB

1.	V-RALLY	PSX
2.	F1 '97	PSX
3.	LYLAT WARS	N64
4.	LOST WORLD	PSX
5.	CROC	PSX
6.	ABE'S ODYSSEY	PSX
7.	WARCRAFT 2	PSX
8.	TRACK'N FIELD	PSX
9.	RESIDENT EVIL	SAT
10.	NUCLEAR STRIKE	PSX

VIDEOPOLIS

1.	V-RALLY	PSX
2.	ISS PRO	PSX
3.	OVERBLOOD	PSX
4.	LOST WORLD	PSX
5.	MARIO KART 64	N64
6.	TOMB RAIDER	PSX
7.	RESIDENT EVIL	SAT
8.	INDEPENDENCE DAY	PSX
9.	INT SUPERSTAR SOCCER	N64
10.	NEED FOR SPEED 2	PSX

PIXEL

1.	INTL. SUPERSTAR SOCCER	N64
2.	DRAGON FORCE	SAT
3.	NUCLEAR STRIKE	PSX
4.	LYLAT WARS	N64
5.	STREET FIGHTER EX+a	PSX
6.	MISCHIEF MAKERS	N64
7.	LAST BRONX	SAT
8.	CROC	PSX
9.	V-RALLY	PSX
10.	WORLD WIDE SOCCER '98	SAT

GAME CONSOLES



Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΜΟΛΙΣ ΑΡΧΙΣΕ!







Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ "ΕΙΔΟΥΣ" ΕΙΝΑΙ ΑΚΡΩΣ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΗ. ΕΧΟΥΝ ΠΕΡΑΣΕΙ ΕΙΚΟΣΙ ΧΡΟΝΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΩΤΗΣ ΚΟΝΣΟΛΑΣ. Η ΡΑΓΔΑΙΑ ΠΡΟΟΔΟΣ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΕΚΑΝΕ ΤΗ ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ ATARI 2600 VCS ΣΤΟ NINTENDO 64 ΝΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΤΟΣΟ ΦΥΣΙΚΗ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΟΣΟ ΓΡΗΓΟΡΗ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ.



Τα πάντα αρχίζουν τη δεκαετία του '70 με την έξυπνη κίνηση μίας αμερικανικής εταιρίας. Οι περισσότεροι από εσάς θα κατάλαβαν ότι πρόκειται για την Atari, η οποία αντιλαμβανόμενη τη δίψα του κόσμου για ηλεκτρονική διασκέδαση (σημειωτέον ότι τα κέρδη της από τα τότε arcades αυξάνονταν ημέρα με την ημέρα) αποφασίζει να παρουσιάσει την πρώτη κονσόλα παιχνιδιών για οικιακή χρήση, την 2600 VCS. Αυτή η πρόγονος των σημερινών κονσολών ήταν το σπίρτο για τη μεγάλη φωτιά που καίει μέχρι σήμερα. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά της προκαλούν θαυμασμό στους gamers της εποχής, ο οποίος όμως μετατρέπεται σε εθισμό μόλις τοποθετούν στο cartridge slot τα Breakout, Missile Command και Asteroids και πιάνουν το χειριστήριο στα χέρια τους.
Βλέποντας τη μεγάλη επιτυχία της Atari, η Commodore Business Machines (CBM) παρουσιάζει το 1975 τον Versatile Interface Adaptor (VIA), τον πρώτο υπολογιστή της εποχής που δέχεται πληκτρολόγιο για εισαγωγή δεδομένων. Ο λόγος για το περίφημο Keyboard Input Module (KIM) του 1976. Βέβαια, η CBM στοχεύει την αγορά των προσωπικών υπολογιστών και όχι τις παιχνιδομηχανές και έτσι το 1977 παρουσιάζει τον PET με την τεράστια για την εποχή RAM των 4KB(!), βάζοντας το δικό της λιθαράκι στην πορεία της εξέλιξης. Αντεπιτιθέμενη η Apple παρουσιάζει τον Apple II στα τέλη του 1977. Δεδομένου του ότι ο PET δεν σημειώνει ικανοποιητικό αριθμό πωλήσεων, η CBM κάνει το μεγάλο βήμα με την κυκλοφορία του VIC-20.
Η επιμονή στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών δεν είναι τυχαία. Η παρουσίαση του VIC-20 αποτελεί τη βάση για τη μετέπειτα εξέλιξη τόσο των προσωπικών υπολογιστών όσο και των game consoles. Το Video Interface Chip, ανάπτυγμα του VIC, μπορεί να παράγει είκοσι χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη (εξ ου και ο αριθμός 20 που συνοδεύει την ονομασία του). Επιπλέον, διαθέτει ειδικό chip ήχου, 4KB RAM καθώς και joystick interface ίδιο με αυτό του Atari 2600.
Εν τω μεταξύ, το χώρο των arcades το 1980 σημαδεύει η εμφάνιση του Phoenix από την εταιρία Taito. Καθαρά πολύχρωμα γραφικά αναδεικνύουν το Phoenix ως το καλύτερο shoot'em up όλων των εποχών μαζί, βέβαια, με τον προκάτοχό του Space Invaders. Στο χώρο των game consoles, η 2600 VCS βρίσκει ισχυρό αντίπαλο από την ColecoVision της CBS που κάνει την εμφάνισή της το 1982. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά της είναι απίστευτα για την εποχή: η CPU της είναι ο 8-bit Z80 που μπορεί να παράγει 32 sprites. Η συγκεκριμένη κονσόλα διαθέτει τη μεγαλύτερη γκάμα παιχνιδιών μεταξύ των οποίων τα Lady Bug, Mr Do, Gorf, Beamrider, H.E.R.O. και αρκετές μετατροπές arcade παιχνιδιών της εποχής. Από το τέλος της δεκαετίας του '70 μέχρι το 1984, περισσότερα από 6 εκατομμύρια ColecoVision και άνω των 8 εκατομμύρια Atari 2600 VCS πουλούνται παγκοσμίως δημιουργώντας τη βάση των μελλοντικών game consoles. Μολονότι, όμως, οι game consoles έχουν εδραιωθεί στη συνείδηση των gamers, το δίλημμα "game console ή προσωπικός





υπολογιστής" μεγαλώνει. Ετσι, αμέσως μετά την παρουσίαση του VIC-20, ο κόσμος ζητά μηχανήματα με ανάλογα ή και καλύτερα τεχνικά χαρακτηριστικά, απαίτηση που οδηγεί στην εποχή των 8-bit υπολογιστών, κατά την οποία κάνουν την εμφάνισή τους οι θρυλικοί ZX 81, BBC, Atari 800, Texas Instruments, Jupiter Ace και Oric Atmos.

Από το 1982 μέχρι το 1988 οι gamers στρέφουν την προσοχή τους στους Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad 6128 και τους μεταγενέστερους Atari ST και Amiga 1000/500. Οι εν λόγω υπολογιστές καλύπτουν ποσοστό της αγοράς των computer games της εποχής που ξεπερνά το 90%. Παιχνίδια όπως τα Elite, Way of the Exploding Fist, Zaxxon, Digger, Barbarian, Kick Off και Shadow of the beast κάνουν την εμφάνισή τους κατά τη συγκεκριμένη περίοδο, αφήνοντας τις τότε game consoles στη σκοτεινή μεριά του φεγγαριού. Οχι, όμως, για πολύ...

Ετσι, φθάνουμε στα 1988-89, χρονιά κατά την οποία εμφανίζεται η Sega Master System. Αξίζει να σταθούμε λίγο στη μεγάλη κυρία των computer games, τη SEGA, η οποία από το 1980 άρχισε να δημιουργεί παράδοση στα arcade games παρουσιάζοντας τα Sega's Root Beer Tapper, Spy Hunter κ.ά. Η προσωρινή στασιμότητα στις game consoles, με την παρουσίαση της 8-bit Mater System, έδωσε το έναυσμα για την κούρσα που συνεχίζεται μέχρι σήμερα.



Το 1989 παρουσιάζεται ως high-end μηχάνημα το Mega Drive από τη Sega σχεδόν ταυτόχρονα με την SNES από τη Nintendo. Οι παιχνιδομηχανές έχουν πλέον περάσει στα 16bit, προκαλώντας νέες κρίσεις υστερίας στους gamers. Στο χώρο των υπολογιστών της εποχής, ο Atari ST και η Amiga 500 μονομαχούν για την επικράτηση στο χώρο των computer games. Η Commodore και η Atari, έχοντας συγκεντρωθεί στην παράλογη αντιπαράθεσή τους, δίνουν το χρόνο στις Sega και Nintendo από τη μία πλευρά και Microsoft, IBM και Intel από την άλλη να προετοιμαστούν για τη μεγάλη αντεπίθεση.

Το 1990 ξεκινά εντυπωσιακά, καθώς τα παιχνίδια για τα Mega Drive και SNES παρουσιάζονται το ένα μετά το άλλο. Αν θέλουμε να ξεχωρίσουμε κάποια, τα Sonic The Hedgehog και Mario είναι σίγουρα πρώτα στη λίστα.



Την ίδια χρονιά παρουσιάζεται στα arcade rooms το Neo Geo, με τα καταπληκτικά shoot'em up Fatal Fury, Samurai Showdown και King of Fighters. Οι gamers της εποχής παθαίνουν αμόκ, μόλις η SNK αποφασίζει να παρουσιάσει τη home έκδοση του Neo Geo το 1991. Βέβαια, με το που ανακοινώνεται η τιμή τόσο του μηχανήματος όσο και των cartridges, άκρα του τάφου σιωπή απλώνεται παντού...

Φθάνουμε, λοιπόν, στις αρχές του 1993, όταν η κυριαρχία των 16-bit game consoles αρχίζει να αμφισβητείται. Η Atari, στην προσπάθειά της να ανανήψει από το "θάνατο" του Atari ST, αποφασίζει να μπει και πάλι στο παιχνίδι των game consoles με την παρουσίαση του Jaguar ως τίτλου της 64-bit κονσόλας! Δυστυχώς, όμως, για την Atari δύο βασικά λάθη οδηγούν το Jaguar σε πρόωρη εξαφάνιση. Από τη μια η αγορά δεν είναι έτοιμη για τη μετάβαση από τα 16bit στα 64bit και από την άλλη το hardware χρησιμοποιεί περιορισμένη 64-bit αρχιτεκτονική. Η χαριστική βολή δίνεται από το κάτω του μετρίου software, με εξαίρεση ενός ή δύο τίτλων από την ίδια την Atari.

Η Commodore, προσπαθώντας να σωθεί από τη χρεοκοπία, παρουσιάζει το CD32 που ουσιαστικά είναι μία Amiga 1200 με CD-ROM. Πρόκειται για την πρώτη κονσόλα που περνά στα 32bit. Οι πωλήσεις του CD32 πηγαίνουν πολύ καλά, χωρίς όμως να είναι αρκετές για τη σωτηρία της Commodore. Η σταδιοδρομία του CD32 σταματά γύρω στο 1994, δεδομένου του ότι μόνο εταιρίες παραγωγής software για Amiga το υποστηρίζουν.

Η Sega προσπαθεί να αυξήσει το μερίδιό της στην αγορά παρουσιάζοντας το Mega CD, ένα περιφερειακό CD-ROM για το Mega Drive. Η προσπάθεια αυτή ομοίως δεν στέφεται με επιτυχία, καθώς οι τίτλοι που εκμεταλλευόταν το CD-ROM ήταν ελάχιστοι.



Σε αντίθεση με το Jaguar και το CD32, η 3DO Corporation καταφέρνει να κάνει τον σωστό συνδυασμό και να παρουσιάσει το 1993 την πρώτη game console με RISC επεξεργαστή. Σε σχετικά σύντομο χρονικό διάστημα η Panasonic αποκτά τα δικαιώματα από τη 3DO και το μηχάνημα μετονομάζεται σε Panasonic 3DO. Ο κόσμος αλλά και οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής software επενδύουν στο μηχάνημα. Βέβαια, το 3DO είχε ένα πολύ άδοξο τέλος σχεδόν ταυτόχρονα με την παρουσίαση των Saturn και Playstation. Ο κύριος λόγος που συμβαίνει αυτό είναι η μη έγκαιρη παρουσίαση του 64-bit M2. Αν το M2 με τα καταπληκτικά τεχνικά χαρακτηριστικά παρουσιαζόταν στην ώρα του, τα πράγματα για τις Sony και Sega δεν θα ήταν εύκολα. Πολλοί, βέβαια, από εσάς αυτήν τη στιγμή θα φαντάζονται σενάρια μυστικών συμφωνιών και συμφερόντων, ωστόσο καμία τέτοια ένδειξη δεν υπάρχει μέχρι στιγμής.
Εν τω μεταξύ, οι προσωπικοί υπολογιστές -κοινώς PCs- έχουν αρχίσει να εξοπλίζονται με εξελιγμένες κάρτες video και ήχου, οι δε επεξεργαστές να καταρρίπτουν τα ρεκόρ ταχύτητας το ένα μετά το άλλο. Ετσι, η γενιά των multimedia αρχίζει να ανδρώνεται. Βέβαια, τα PCs δεν έχουν ακόμη τη δύναμη να παραγάγουν τους τρισδιάστατους κόσμους του 3DO ή των arcades. Μια και ο λόγος για arcades, η αρχή της δεκαετίας του '90 τα βρίσκει με καταπληκτικά τρισδιάστατα γραφικά, ειδικά σε παιχνίδια αγώνων αυτοκινήτων και beat'em up. Αξίζει να αναφέρουμε τα Daytona USA και Virtua Fighter της Sega και τα Ridge Racer και Tekken της Namco. (Η αναφορά στα συγκεκριμένα παιχνίδια δεν είναι τυχαία.)
Το 1994 είναι χρονιά ανακοινώσεων και αναμονής, μια και οι μεγάλοι κατασκευαστές του χώρου (Sega, Sony, Nintendo) ανακοινώνουν ότι ετοιμάζουν νέες game consoles.
Προτού περάσουμε στην αναλυτική παρουσίαση των σημερινών "παικτών", αξίζει να σταθούμε σε ένα σημαντικό γεγονός που συνέβη το 1994: οι Sega και Namco προχωρούν σε μία εξόχως έξυπνη κίνηση σε ό,τι αφορά τα arcade games. Και οι δύο εταιρίες χρησιμοποιούν hardware των υπό ανάπτυξη next-gen κονσολών στα arcade boards τους. Αυτή η απόφαση δίνει τεράστια ώθηση στην αγορά των game consoles, καθώς η πλειονότητα των arcade games, που χρησιμοποιούν τα arcade boards System 11 (Namco) και ST-V (Sega), μεταφέρονται πολύ εύκολα στις next-gen κονσόλες.

Το Παρον

Από το 1995 μέχρι και σήμερα, η αγορά των game consoles κυριαρχείται από το Playstation της Sony και το Saturn της Sega. Στους δύο φαίνεται ότι χωρά και τρίτος, αφού το Nintendo 64 εντυπωσιάζει με τους ολοένα αυξανόμενους τίτλους του.
Ο μεγάλος αντίπαλος(;), όμως, των game consoles είναι τα σημερινά PCs. Οι κάρτες 3D παρουσιάζονται η μία μετά την άλλη με τεχνικά χαρακτηριστικά που αγγίζουν αυτά των game consoles. Οι κυρίαρχοι του 3D παιχνιδιού είναι η 3DFx με το VooDoo Chipset και η PowerVR. Η εξομοίωση αυτή των PCs με τις game consoles σημαίνει ότι στο άμεσο μέλλον θα υπάρξουν ευρύτερες συνεργασίες σε επίπεδο τόσο hardware όσο και software. Την αρχή έκανε η Sega που αποφάσισε, τελικά, να συνεργαστεί με την PowerVR για τη δημιουργία του hardware του Saturn2, αφήνοντας τη 3DFx στα κρύα του λουτρού.
Τα παιχνίδια πλέον θα είναι cross-platform, αλλά, κατά τη γνώμη μου, ωφελημένοι θα βγουν οι κάτοχοι των game consoles, καθώς παιχνίδια-θρύλοι των PCs όπως τα Quake 1-2 θα μπορούν να μεταφερθούν αυτούσια. Επίσης, η σχέση απόδοσης προς κόστος είναι και θα παραμείνει πέρ των game consoles, μια και με 50.000 - 60.000 δρχ. θα είναι δυνατό κάποιος να έχει ένα arcade σπίτι σου.

Το Μελλον

Μη νομίσετε ότι θα πάρω τη θέση του Νοστράδαμου και θα αρχίσω τις προφητείες! Οι νέες κονσόλες των Sega και Sony είναι σχεδόν έτοιμες και θα κάνουν την εμφάνισή τους μέχρι τα μέσα του 1998. Οι "generation 4" κονσόλες θα μπορούν με ευκολία να συνδεθούν στο Internet, ενώ δεν αποκλείεται να φέρουν πολλά από τα χαρακτηριστικά των Network Computers.
Τέλος, δεν αναμένεται νέος ανταγωνιστής για τις Sega, Sony και Nintendo. Η Panasonic εγκατέλειψε οριστικά το 64-bit M2 και η Konami δεν φαίνεται να διαθέτει τα απαραίτητα κεφάλαια για τη μαζική παραγωγή του φοβερού και τρομερού arcade board Cobra.
Ταυτόχρονα με την παρουσίαση των "generation 4" κονσολών ετοιμαστείτε για νέο κύμα virtual reality εφαρμογών, καθώς η τεράστια υπολογιστική ισχύς θα επιτρέψει την ανάπτυξη ρεαλιστικών virtual reality κόσμων.







SEGA SATURN

Το ΑΣΧΗΜΟΠΑΠΟ ΠΟΥ ΕΓΙΝΕ ΚΥΚΝΟΣ!

Η αλυσιδωτή αντίδραση έχει αρχίσει... Το μέλλον θα έχει τέσσερις διαστάσεις!
Τα πάντα ξεκινούν το 1994, όταν η Sega προβαίνει σε μία ομοβροντία ανακοινώσεων για νέο game hardware. Τότε γίνεται γνωστή η ετοιμασία δύο νέων game consoles, εκ των οποίων η μία διαθέτει CD-ROM και είναι το Saturn και η άλλη cartridge. Με την ανακοίνωση του Playstation η Sega κρίνει ότι είναι λάθος να παρουσιάσει δύο παρόμοια μηχανήματα. Ετσι, αποφασίζει να προβάλει το Saturn και να αφήσει το Neptune ή Jupiter ως console χαμηλού κόστους. Τελικά, το Jupiter παρουσιάζεται ως 32-bit αναβάθμιση του Mega Drive και μετονομάζεται σε Mega Drive 32X. Οι δυνατότητες του 32X είναι ελαφρώς μικρότερες από αυτές του μεγάλου "αδελφού" του, γι' αυτό και η Sega το προικίζει με το Virtua Fighter. Βέβαια, και πάλι η εταιρία αντιλαμάνεται ότι με αυτή την κίνηση το μόνο που καταφέρνει είναι να επιφέρει σύγχυση στον κόσμο. Ως εκ τούτου, λίγο καιρό αργότερα σταματά την προώθησή του. Το Saturn παρουσιάζεται στην Ιαπωνία τον Νοέμβριο του 1994 πουλώντας 200.000 μηχανήματα. Στα μέσα του 1995 κάνει την εμφάνισή του σε Αμερική και Ευρώπη, αρκετούς μήνες πριν από το Playstation. Η αρχική τιμή του πλησιάζει τις 300.000 δρχ., αλλά σε σύντομο χρονικό διάστημα σταθεροποιείται στις 160.000 και έκτοτε σημειώνει καθοδική τάση. Σήμερα, έχει φθάσει τις 50.000 δρχ. και έχει υποστεί ένα μικρό face lift. Αυτή τη στιγμή το μηχάνημα σημειώνει υψηλές πωλήσεις σε Ιαπωνία και Ευρώπη, ωστόσο τα νούμερα για την αμερικανική ήπειρο είναι αισθητά μικρότερα.


Virtua Fighter 2


Sega Rally

Το Μελλον

Ηδη έχει αρχίσει η ανάπτυξη του Saturn2 ή Black Belt ή Dural(!) και, βάσει επίσημων ανακοινώσεων, θα παρουσιαστεί το φθινόπωρο του 1998. Η Sega έχει συνεργαστεί με μεγάλα ονόματα του χώρου για την παραγωγή του, μεταξύ των οποίων η Microsoft που θα το εφοδιάσει με το WinCE Operating System, γεγονός που θα κάνει εύκολη υπόθεση την ανάπτυξη ποικίλων εφαρμογών. Το Saturn2 θα έχει πληκτρολόγιο, modem και mouse και, όπως καταλαβαίνετε, ο ευτυχής κάτοχός του δεν θα περιοριστεί μόνο στα games. Στην "καρδιά" του θα χτυπά ένα Hitachi SH-4 CPU στα 200MHz και θα υπάρχουν 8MB Main RAM + 8MB Video RAM + 2MB Audio RAM. Σε ό,τι αφορά το σύστημα των γραφικών θα χρησιμοποιηθούν το Power VR2 chipset με δυνατότητα απεικόνισης 1.5 εκατομμυρίων πολυγώνων το δευτερόλεπτο(!), hardware δυνατότητες mip-mapping, texture filtering, fogging, light και shadows. Το Power VR2 υποστηρίζει τα Open GL και D3D standards, κάτι που σημαίνει εύκολη μεταφορά των αντίστοιχων τίτλων των PCs. Αναφορικά με τον ήχο, θα χρησιμοποιηθεί το chip ARM7 της YAMAHA με 64 φωνές, DSP εφέ κ.ά. Εν ολίγοις, τα χαρακτηριστικά του Saturn2 θα πλησιάζουν αυτά του Model 3 arcade board της Sega.




Panzer Dragon


Sonic R

Saturn Games

Το βασικό οπλοστάσιο του Saturn αποτελείται από τις μεταφορές των φοβερών και τρομερών arcades της Sega. Η πολυπλοκότητα του hardware δεν επέτρεψε στους developers να προβούν σε άμεση παρουσίαση παιχνιδιών που εκμεταλλεύονταν το hardware σε μεγάλο βαθμό. Σήμερα, τα πράγματα έχουν βελτιωθεί πολύ, μια και ίσως περιλάβει μία αποκλειστική μεταφορά του Quake.

Δυνατα Σημεια

- 2D γραφικά, κίνηση
- Ηχος
- 3D texture map graphics
- Καλή ποιότητα κατασκευής
- Βαθμός εκμετάλλευσης hardware: 90% (Quake, Sega Touring Car)

SONY PLAYSTATION

Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ


Tomb Raider


Resident Evil

Το Playstation άρχισε κάπως περίεργα τη... σταδιοδρομία του. Σε περίπτωση που δεν το γνωρίζετε, προοριζόταν για CD-ROM upgrade του SNES της Nintendo! Για άγνωστους μέχρι στιγμής λόγους, κάτι τέτοιο δεν συνέβη (ευτυχώς) και η SONY αποφάσισε να παρουσιάσει ένα next-gen μηχάνημα μόνο για παιχνίδια. Απέφυγε τη δημιουργία κάποιου υβριδίου multimedia-game console όπως τα CD-i, CDTV. Το Playstation παρουσιάστηκε στην Ιαπωνία τον Δεκέμβριο του 1994. Στην Ευρώπη και την Αμερική έκανε την εμφάνισή του τον Σεπτέμβριο του 1995, με πολύ υψηλή αρχική τιμή, κάτι που συνέβη και με το Saturn. (Σήμερα, η τιμή του τελευταίου έχει μειωθεί στις 50.000 δρχ.) Η μεγάλη επιτυχία που γνώρισε (ειδικά στην Αμερική), με άνω των 20 εκατομμύριων πωλήσεις, έκανε πολλές εταιρίες να ασχοληθούν μαζί του.

ΔΥΝΑΤΑ ΣΗΜΕΙΑ

- 3D texture map graphics
- Πλήρης γκάμα τίτλων
- Ρεκόρ τίτλων παιχνιδιών στις next-gen κονσόλες
- Βαθμός εκμετάλλευσης harware: 90% (Tombal)

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Η Sony έχει κρατήσει κλειστά τα χαρτιά της σε ό,τι αφορά την αναβάθμιση του Playstation. Σύμφωνα με πληροφορίες, θα παρουσιαστεί κάποιο add-on upgrade για το υπάρχον μηχάνημα, αλλά τίποτα δεν είναι οριστικό.

PLAYSTATION GAMES

Οπως προαναφέραμε, διαθέτει τη μεγαλύτερη ποικιλία τίτλων, με αιχμή του δόρατος τις μεταφορές των arcades της Namco. Στο Playstation θα βρείτε ό,τι τραβά η όρεξή σας, καθώς και μία αποκλειστική μεταφορά του Tomb Raider 2 (Αχ Lara...).


Tekken







Toshinden


Final Fantasy 7

NINTENDO 64

Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΩΝ **64** BIT!

Ενώ η Sega και η Sony παρουσίαζαν τα 32-bit μηχανήματά τους, η Nintendo αντιμετώπιζε δύσκολη οικονομική κατάσταση. Η 16-bit SNES εξακολουθούσε να πουλά, αλλά σε πολύ χαμηλότερα επίπεδα σε σχέση με το παρελθόν. Το Virtual GameBoy στέφθηκε με πλήρη αποτυχία, καθώς το Project Reality σε συνεργασία με τη Silicon Graphics δεν απέδωσε τα αναμενόμενα. Η εμφάνιση των arcades Cruis'n USA και Killer Instinct έδωσαν κάποιες ελπίδες, με γραφικά και gameplay λίγο άνω του μετρίου. Στο τέλος του 1994, η Nintendo ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει μία game console με χαρακτηριστικά ανώτερα αυτών των 32-bit κονσολών, η οποία θα βασιζόταν στο Project Reality για το τέλος του 1995. Από 'κεί και πέρα εκτυλίχθηκε το λίγο-πολύ γνωστό σίριαλ της ημερομηνίας παρουσίασης της πρώτης 64-bit κονσόλας. Η Nintendo δημιούργησε τη Dream Team των developers, αλλά τα πρώτα σύννεφα εμφανίστηκαν στον ορίζοντα, όταν άρχισαν οι πρώτες αποχωρήσεις. Ο κύριος λόγος ήταν η μη έγκαιρη προμήθεια από τη Nintendo των developers' kits. Τα πρώτα kits έφθασαν στα χέρια των developers μόλις οκτώ μήνες πριν από την επίσημη παρουσίαση. Κάτω από αυτές τις αφόρητες πιέσεις, η Nintendo έθεσε ως νέα ημερομηνία παρουσίασης τον Απρίλιο του 1996, η οποία και τηρήθηκε. Τελικά, το μηχάνημα ονομάστηκε Nintendo 64 (η αρχική ονομασία του ήταν ULTRA 64) και δεν είχε CD-ROM.
Χρησιμοποιήθηκε η παλιά καλή συνταγή των cartridges, γεγονός που δυσαρέστησε τους developers, διότι, μολονότι τα cartridges είναι πολύ ταχύτερα των CD-ROMS, η χωρητικότητά τους είναι πολύ μικρή σε σχέση με αυτή των ασημί δίσκων. Βέβαια, μόλις παρουσιάστηκε το Mario 64, οι πωλήσεις του αυξήθηκαν κατακόρυφα. Η Nintendo σκοπεύει να αντισταθμίσει την έλλειψη του CD-ROM με την παρουσίαση του 64DD που θα έχει τη μορφή add-on και θα αυξάνει κατά πολύ τη διαθέσιμη για παιχνίδια χωρητικότητα. Άλλο ένα δυνατό σημείο του N64 είναι το πρωτότυπο αναλογικό joypad που διαθέτει μία είσοδο για memory packs καθώς και για διάφορα άλλα περιφερειακά.




Mario 64



Mario Kart


Star Wars

NINTENDO 64 GAMES

Αν και το N64 έχει σχετικά περιορισμένο αριθμό τίτλων, η ποιότητά τους είναι εξαίρετη έως εντυπωσιακή. Αξίζει να σταθούμε σε δύο τίτλους. Ο πρώτος είναι το Mario 64. Τι να πρωτοαναφέρει κάποιος για το παιχνίδι αυτό; Έξοχα γραφικά και εφέ, πλήρης ελευθερία κινήσεων, τέλειο gameplay! Για άλλη μία φορά, ο Mario (και ο κ. Miyamoto) δείχνει την αξία του.
Ο δεύτερος τίτλος είναι το Turok, ένα shoot'em up-blast'em up πρώτου προσώπου με ε-κ-π-λ-η-κ-τ-ι-κ-ή απόδοση της πραγματικότητας. Το καλό της υπόθεσης είναι ότι και οι επερχόμενοι τίτλοι εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες του 64-bit hardware (βλ. Golden Eye).


Golden Eye

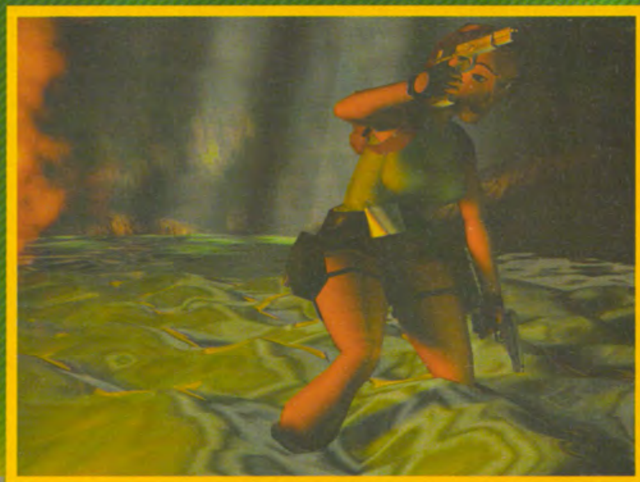


Blast Corps

ΔΥΝΑΤΑ ΣΗΜΕΙΑ

- Η πρώτη 64-bit κονσόλα
- Καταπληκτικά τεχνικά χαρακτηριστικά
- Mario 64
- Βαθμός εκμετάλλευσης του hardware: 70%

Του Κώστα Κυπαρίσση



ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ LARA CROFT

Έρωτας πολλών Megabytes



Η Lara κοιτά γύρω της, παίζοντας νευρικά με το όπλο που κρατά στο χέρι. Δώδεκα λύκοι, δεινόσαυροι και αρκούδες δεν είναι κακή είσπραξη για σήμερα. Κουραστική μέρα, είναι - βλέπεις- η σαιζόν. Μόνο που φαίνεται ότι τέλειωσαν οι πελάτες. Αυτήν τη στιγμή όλα είναι ήσυχα, αλλά στον κόσμο των computer games ποτέ δεν μπορείς να είσαι σίγουρος. Γι' αυτό και ξανακοιτά γύρω της για δεύτερη φορά. Ευθεία μπροστά ένα ποτάμι κλείνει το δρόμο. Δεν θα γλιτώσει το μπάνιο. Παίρνει βαθιά αναπνοή. Πίσω της, ένας κροκόδειλος έχει ήδη οπλίσει τις μασέλες του και αθόρυβα επιταχύνει προς το μέρος της. Ενας ακόμα κίνδυνος στη ρουτίνα της συνεχούς δράσης του Tomb Raider.



Θέλετε να μάθετε τι θα γίνει με τον κροκόδειλο και τη Lara; Προσωπικά δεν θα στοιχημάτιζα στον κροκόδειλο ούτε για μία στο εκατομμύριο. Δεν παίζεται το κορίτσι. Τους κροκόδειλους τους έχει για ρόφημα. Εξάλλου μια σταρ όπως η Lara Croft δεν αφήνει ποτέ να κινδυνέψει η καριέρα της από ένα τυχαίο ερπετό. Εκκρεμούν τόσες και τόσες συνέχειες του Tomb Raider.
Αν μέχρι τώρα δεν έχετε καταλάβει για ποια κυρία μιλάμε, τότε είτε είστε ένας από τους κοσμοναύτες που έχουν ξεχάσει οι Ρώσοι στον Mir είτε βουδιστής στο Θιβέτ. Αλλη εξήγηση







δεν υπάρχει. Αν δεν έχετε παίξει το παιχνίδι στο οποίο πρωταγωνιστεί, έχετε σίγουρα δει φωτογραφίες της στα περιοδικά. Ακόμη και αν δεν διαβάζετε ούτε περιοδικά, τότε θα την έχετε πετύχει στην τηλεόραση ή θα την έχετε συναντήσει στο Internet, μια και υπάρχουν γι' αυτήν 35.000 sites! Η κοπέλα είναι σταρ και το ξέρει. Κάνει ό,τι μπορεί για να αποτελέσει το μόνιμο θέμα των ονείρων σας μετά τις 5 το πρωί, όταν έχετε τελειώσει, σε κατάσταση αποσύνθεσης, άλλη μία πίστα του Tomb Raider.

ΕΝΑ ΑΣΤΕΡΙ ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ

Το φαινόμενο Lara Croft εμφανίστηκε, όταν η αυτοκρατορία της Sony κατάλαβε τι θα πει virtual. Το γεγονός

Ποια είναι η Lara Croft;

Ετών: 29 (γενέθλια 14 Φεβρουαρίου).
Αρχικό Ονομα: Laura Cruise, το οποίο άλλαξε όταν το Tomb Raider άρχισε να σημειώνει επιτυχία και στην Αμερική.
Είναι κόρη του λόρδου Henshingly Croft και μητέρας άγνωστης.
Πάθος για περιπέτεια.
Τέλειωσε τις σπουδές της και ετοιμαζόταν να παντρευτεί, όταν το αεροπλάνο που την έφερνε από τις διακοπές της (της αρέσει το σκι) έπεσε κάπου στην οροσειρά των Ιμαλαΐων. Η Lara ήταν η μόνη που επέζησε (πάντα σκληρό καρύδι). Από τότε μέχρι σήμερα γυρνά τον κόσμο μόνη, σπουδάζοντας αρχαίους πολιτισμούς και γράφοντας σε βιβλίο τις εξερευνήσεις της. Αν και η οικογένειά της την αποκλήρωσε, εκείνη δείχνει να μην έχει κανένα πρόβλημα.

ότι η εταιρία δεν τα πήγαινε και τόσο καλά στο χώρο των media, δεν ήταν και κανένα φοβερό κουτσομπολιό, καθώς το ήξεραν όλοι. Οι ταινίες που έβγαζε δεν απέδιδαν τα αναμενόμενα κέρδη αλλά ούτε και οι πωλήσεις δίσκων ποπ μουσικής. Σε μια τελευταία κίνησή τους, οι σχιστομάτηδες διευθυντές της εταιρίας έβγαλαν έναν ακόμη άσσο από το μανίκι, ελπίζοντας να σηκώσουν αυτήν τη φορά το τραπέζι. Αν κάτι πρέπει να παραδεχτούμε στη Sony είναι το γεγονός ότι ποτέ δεν στερεύει από καλές ιδέες - και το Playstation ήταν πράγματι μια super ιδέα.

Η κόντρα με τις Sega και Nintendo όχι μόνο δεν ενόχλησε τη Sony, αντίθετα την έκανε μέσα σε λίγο καιρό το μεγάλο φαβορί. Αρχισε να επενδύει εκατομμύρια σε νέες τεχνολογίες τρισδιάστατων γραφικών και "αληθινούς", "ζωντανούς" χαρακτήρες. Ταυτόχρονα αποφάσισε να μην ασχοληθεί τόσο με το κοινό των computer users των 12 και 13 ετών, αλλά με τους μεγαλύτερους ηλικίας 16-24. Αυτό ήταν. Οι δύο αντίπαλοί της είδαν το χαλί να χάνεται κάτω από τα πόδια τους, όχι τόσο σε ό,τι αφορούσε το hardware όσο τους τίτλους των παιχνιδιών: Formula 1, Crash Bandicoot και τελευταίο (και καλό) το Tomb Raider με τη Lara Croft, την πιο cool φιγούρα των computer games.
Η παρουσία της Lara στο Tomb Raider ήταν jackpot για τη Sony. Μόνο στη Βρετανία οι πωλήσεις έφθασαν τα 400.000 αντίγραφα μέσα σε λίγους μήνες. Γιατί; Διότι είναι απόλυτα εθιστικό, με τρομερές τοποθεσίες, γεμάτες αδρεναλίνη, τόσο λόγω της περιπέτειας όσο και λόγω της πρωταγωνίστριας.

Lara Croft και U2

Στη γοητεία της virtual προσωπικότητας της Lara Croft δεν μπόρεσαν να αντισταθούν ούτε οι U2. Το φημισμένο ιρλανδικό συγκρότημα ζήτησε από την Core Design την άδεια να χρησιμοποιήσει τη Lara Croft στα video screens του PopMart World Tour, το οποίο ξεκίνησε στις 25 Απριλίου και αναμένεται να τελειώσει τον Ιούνιο του 1998. Οσοι παρακολούθησαν τη συναυλία των U2 στη Θεσσαλονίκη, θα καταλάβουν για ποια video screens μιλάμε!

"Μπαλκονάρες" από λάθος;

Αν θελήσουμε να μάθουμε ποια είναι πράγματι η Lara Croft, θα πρέπει να ρωτήσουμε τον "πατέρα" της, Toby Guard, έναν σχεδιαστή γραφικών της εταιρίας Core Design. Ο κύριος αυτός είναι κάτι σαν θρύλος: ένας φανατικός κομπιουτεράς, που παράτησε μια γερή οικογενειακή περιουσία και έτσι, απλώς, εξαφανίστηκε. Σήμερα είναι 24 ετών, έχει πια τελειώσει το Tomb Raider II και η μεγάλη αγάπη του είναι πάντα η Lara Croft, το τέλειο κορίτσι. Στην αρχή τής φόρεσε στρατιωτικά ρούχα, άλλαξε όμως γνώμη όταν κατάλαβε ότι έμοιαζε μάλλον με νεοναζί. Μετά πρόσθεσε στην γκαρνταρόμπα της φαρδιά παντελόνια, σε στιλ Neneh Cherry, μέχρι που ανακάλυψε ότι τα στενά σορτς ήταν ό,τι έπρεπε γι' αυτήν. Οσο για τα στενά μπλουζάκια,

ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ

Ενας χαρακτήρας που έχει δημιουργηθεί από υπολογιστή είναι ιδιαίτερα δύσκολο να καταφέρει να φιγουράρει σε εξώφυλλα περιοδικών ποικίλης ύλης μεγάλης κυκλοφορίας. Η Lara Croft, όμως, το κατάφερε κι αυτό, καταδεικνύοντας με τον καλύτερο τρόπο ότι "ήρθε για να μείνει". Ενα από τα παγκοσμίου φήμης περιοδικά που αφιέρωσαν το εξώφυλλό τους και αρκετές από τις σελίδες τους στο "φαινόμενο Lara Croft" είναι και το "The Face", αποσπάσματα από το οποίο μπορείτε να δείτε στο ένθετο αυτό.





ήταν ακριβώς αυτό που ζητούσε, προκειμένου να καλύψει (ή μήπως να αποκαλύψει) το σχεδιαστικό λάθος του: Παίζοντας με το ποντίκι, την ώρα που τη σχεδίαζε, μεγέθυνε το στήθος της 150% περισσότερο από το φυσιολογικό! Οταν πια κατάλαβε τι είχε κάνει, ήταν αργά. Οχι βέβαια ότι μετάνιωσε, το αντίθετο μάλιστα. Η Lara απλώς έγινε διάσημη πιο γρήγορα.
Το γεγονός ότι το παιχνίδι ήταν βασισμένο σε "κινηματογραφική" πλοκή, με βάση τις ταινίες του Indiana Τζόουνς, επηρέασε βέβαια τις πωλήσεις. Το σχεδιαστικό λάθος του Toby Guard όμως σίγουρα ανέβασε τις μετοχές της ίδιας της Lara Croft στο Internet και στα πόστερ που κρέμονται στους τοίχους πάνω από τα κεφάλια των πιτσιρικάδων. Ετσι κι αλλιώς το image της Lara χτίζεται από το ίδιο το παιχνίδι. Ο τρόπος που εμφανίζεται είναι συστατικό της γοητείας της. Βλέπετε το παιχνίδι μέσα από τα μάτια της, αλλά το πρόσωπό της δεν θα το δείτε σχεδόν ποτέ. Αντί γι' αυτό βλέπετε κάποιες φορές μια λάμψη από τα υπέροχα μεγάλα καφέ μάτια της και τα υπέροχα τεράστια χείλη της. Πέρα από αυτό, η Lara βρίσκεται πάντα στο απυρόβλητο, απομακρυσμένη. Δεν μπορείς να τη φθάσεις ούτε να την πιάσεις, όπως το τρομερό κορίτσι που βλέπεις να περνά βιαστικά το δρόμο και παραμένει μια γοητευτική εικόνα, καθώς δεν θα μπορέσεις να το ξαναδείς ούτε να του μιλήσεις. Είναι και οι ήχοι που βγάζει. Τα υπέροχα sound effects υψηλής ποιότητας και οι αναστεναγμοί σε κάποιες στιγμές του παιχνιδιού δεν ψηφιοποιήθηκαν για να περάσουν απαρατήρητοι.
Το περίεργο πάντως είναι ότι οι γυναίκες δείχνουν μεγάλη προτίμηση στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Οι λόγοι είναι αρκετοί. Καταρχήν, είναι ωραίο να ταυτίζεσαι με μια σούπερ δυναμική, όμορφη, πλούσια και μορφωμένη αρχαιολόγο. Από την άλλη πλευρά, είναι πιο εύκολο για μια κοπέλα να ταυτιστεί με μια ηρωίδα που δέρνει και γαζώνει με τα πολυβόλα της, παρά με κάποιον χοντρό κακομούτσουνο μουστακαλή, παραδείγματος χάριν, από το Tekken ή το Street Fighter.

Το μελλον

Φυσικά η τεράστια επιτυχία της Lara Croft δεν πρόκειται να περάσει έτσι. Η ηρωίδα σε λίγο καιρό θα πάρει σάρκα και οστά. Ταινίες, βιβλία και κόμικς είναι στα σκαριά. Αραγε και κανένα στριπτίζ σόου σε βιντεοκασέτα; Μπα, δεν νομίζω ότι το έχουμε ανάγκη. Ετσι κι αλλιώς, αν πατήσετε τα πλήκτρα με τη σωστή σειρά, η Lara κάνει ένα αποκαλυπτικότατο προσωπικό στριπτίζ. Αρκεί να πατήσετε τα... μπα, θέλω να το κάνει μόνο για μένα.



SHE IS ALIVE!











Οπως ίσως θα περιμένατε, το "ντελίριο" της Lara Croft δεν μπορούσε έγινε κινηματογραφική ταινία. Αλλωστε, η Sony έχει ήδη εξασφαλίσει το κοινό της - τους αναρίθμητους φανατικούς χρήστες των Tomb Raider και Tomb Raider 2. Επειτα από προσεκτική επιλογή, η Sony φαίνεται ότι κατέληξε στην ηρωΐδα που θα ενσαρκώσει τη μυθική Lara Croft στην οθόνη. Πρόκειται για τη Rhona Mitra (όνομα κι αυτό!), η οποία έχει πρωταγωνιστήσει σε ορισμένες τηλεοπτικές παραγωγές. Είναι πατριωτάκι με τη Lara (γεννήθηκε κι αυτή στην Αγγλία), ωστόσο είναι κατά τι μικρότερή της - μόλις 21 ετών. Οι πρώτες δημόσιες εμφανίσεις της Rhona πραγματοποιήθηκαν στις διεθνείς εκθέσεις E3 και ECTS και, απ' ό,τι φαίνεται, έχει ήδη κερδίσει μια θέση στην καρδιά των απανταχού Tomb Raider maniacs. Επιπλέον, η Rhona είναι η τραγουδίστρια του single "Beautiful Days" του Tomb Raider, η κυκλοφορία του οποίου αναμένεται από στιγμή σε στιγμή. Να, λοιπόν, που η Lara Croft παίρνει σάρκα και οστά. Θα έχει, άραγε, την ίδια επιτυχία με την "ψηφιακή" έκδοση;









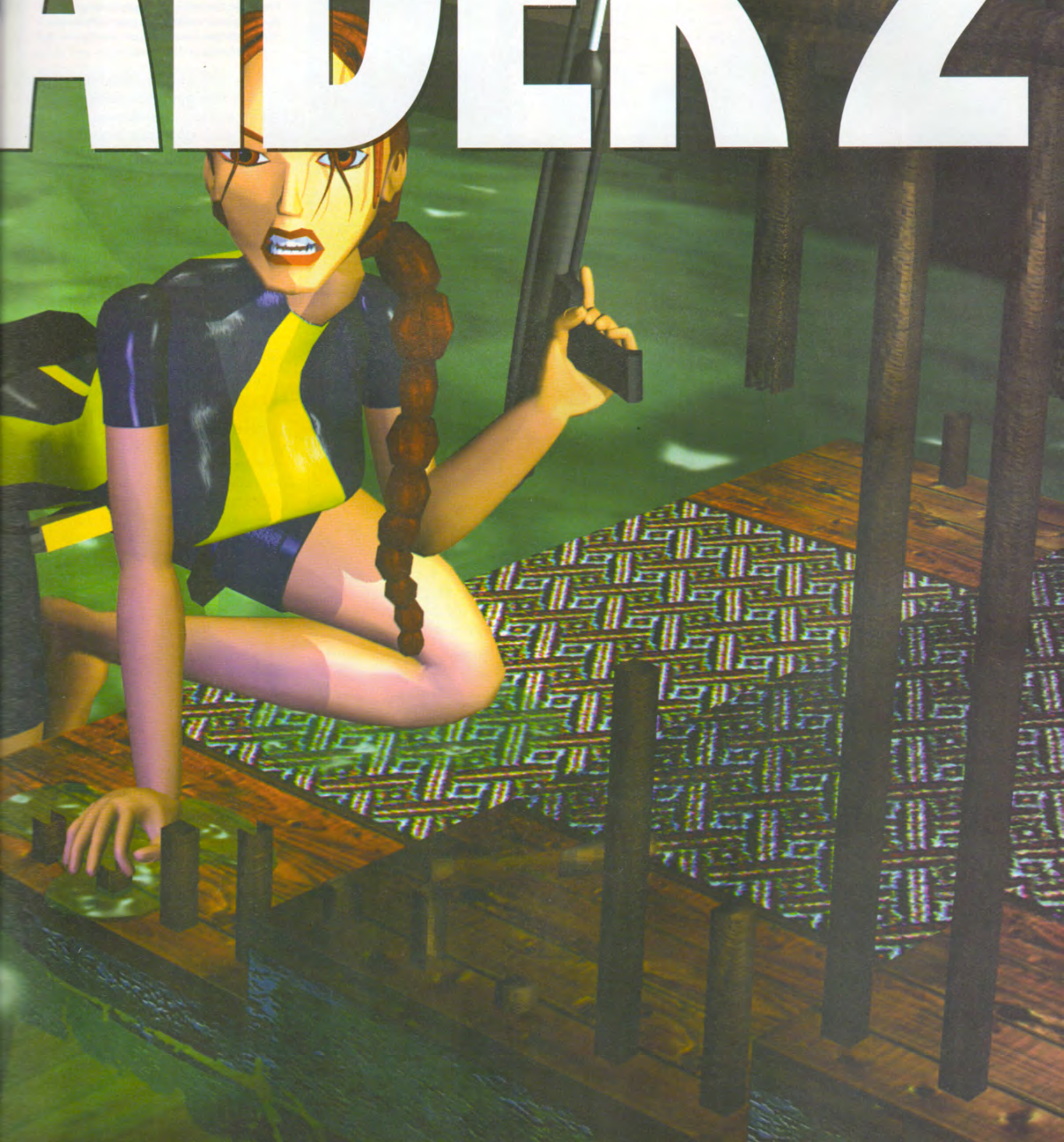


TOMB R

ΞΕΡΟΥΜΕ ΟΤΙ ΤΟ ΠΕΡΙΜΕΝΑΤΕ. ΞΕΡΟΥΜΕ ΠΩΣ ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΑΛΛΟ ΑΠΛΩΣ ΓΕΜΙΖΕΙ ΤΟ ΚΕΝΟ ΜΕΧΡΙ ΤΗΝ ΑΦΙΞΗ ΤΟΥ. ΞΕΡΟΥΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ...



AIDER 2



Στα μπαλκόνια πάνω από τους δρόμους της Βενετίας είναι ευκαιρία να χρησιμοποιήσετε την ευρεία απεικόνιση, για να εντοπίσετε τυχόν εχθρούς.

Dearest Lara

UNDER CONSTRUCTION

Η ανάμνηση και μόνο της χαράς που μας προκάλεσε η κυκλοφορία του Tomb Raider πέρυσι το χειμώνα μάς φέρνει δάκρυα στα μάτια. Για πολλούς αποτέλεσε τον πιο δυνατό τίτλο στην ιστορία του Playstation και την τελική απόδειξη πως ένα παιχνίδι μπορεί να δείχνει πανέμορφο και ταυτόχρονα να παίζεται υπέροχα. Πάνω που πιστεύαμε ότι κάτι τέτοιο είναι αδύνατο...

Το Tomb Raider είχε τη στάμπα του νικητή, λόγω της εξαίσιας σχεδίασης επιπέδων και συστήματος ελέγχου και της απαράμιλλης ικανότητας της ηρωίδας του. "Ένα αληθινά ιδιοφυές πρόγραμμα" έγραφαν οι παρουσιάσεις της εποχής "που δεν συγκρίνεται με κανένα από όσα έχουν κυκλοφορήσει έως τώρα".

Εκτοτε, το Tomb Raider παρέμεινε αρκετό καιρό σκαρφαλωμένο στην κορυφή των προτιμήσεων, έκανε το δημιουργό του πολύ πλούσιο και έγινε η αιτία να πουληθούν μερικά Playstations παραπάνω. Η κεντρική ηρωίδα, η Lara Croft, έγινε διάσημη, παρουσιάστηκε γυμνή στο Internet, έγινε θέμα σε



Εχοντας ξεφορτωθεί ήδη ένα ντόμπερμαν, σημαδεύετε κάποιον από τους ανθρώπινους αντιπάλους που ψάχνουν για το Μαχαίρι.

Σύστημα: Sony Playstation
Διάθεση: Eidos
Κατασκευαστής: Core Design
Τύπος: Action Adventure
Ημερομηνία κυκλοφορίας: 19 Νοεμβρίου
Παίκτες: 1

ΑΓΡΙΑ ΟΝΤΑ

Η Lara αντιμετωπίζει πολλούς νέους εχθρούς στο Tomb Raider 2, σχεδιασμένους με μεγαλύτερη λεπτομέρεια από τους προκατόχους τους στο πρώτο παιχνίδι.




Περιτριγυρισμένοι από "φουσκωτούς" με ατσάλινους λοστούς και σθέρκους μεγαλύτερους από τα κεφάλια τους, πρέπει να απομακρυνθείτε για να τους σημαδέψετε καλύτερα.


Τώρα πλέον δεν τελειώνει ο δρόμος, όταν φθάνετε σε έναν βράχο. Απλώς ψάξτε για μικρές ρωγμές, οι οποίες θα σας χρησιμεύσουν για να σκαρφαλώσετε.


Η Lara φορά το ωραίο, ζεστό παλτό της για να προφυλαχθεί από το πολικό ψύχος. Γιατί όμως φορά ακόμη σορτσάκι;

περιοδικά ευρείας κυκλοφορίας και η ηθοποιός Rhonna Mitra προσελήφθη για να της δώσει σάρκα και οστά. Το MTV, μάλιστα, παρουσίασε στις 23 Σεπτεμβρίου μια εκπομπή αφιερωμένη στο φαινόμενο "Lara". Η πρώτη επέτειος από την κυκλοφορία του προγράμματος θα γιορταστεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο: στις 19 Νοεμβρίου 1997 η Lara Croft επιστρέφει, με μια περιπέτεια μεγάλη σε έκταση και απίστευτα εντυπωσιακή. Εμείς καταφέραμε να συγκεντρώσουμε και σας παρέχουμε τις περισσότερες από οποιονδήποτε άλλο στον κόσμο (καλά, εξαιρούνται οι προγραμματιστές!) πληροφορίες σχετικά με την καινούρια περιπέτεια.


Το επίπεδο της λεπτομέρειας στο TR2 είναι εντυπωσιακό, με κάθε κομμάτι μοναδικά σχεδιασμένο. Αυτό είναι το επίπεδο της Βενετίας, από όπου προέρχονται οι περισσότερες εικόνες-δείγματα του παιχνιδιού.

Εφεση Στα Εργα Τεχνης

Αν είστε οπαδός του Tomb Raider (ας μην κρυβόμαστε, και ποιος δεν είναι!), θα έχετε μάλλον βαρεθεί τη μονοτονία του σκηνικού. Σας πληροφορούμε, λοιπόν, πως αλλάζει στη νέα περιπέτεια καθώς η αρχαιολογική αναζήτηση της Lara αφορά τώρα στο Μαχαίρι του Xian, που πιστεύει πως βρίσκεται στο παλάτι του αυτοκράτορα, στο Σινικό Τείχος της Κίνας. Φθάνοντας όμως εκεί και εξερευνώντας τα δωμάτια του παλατιού, ανακαλύπτει πως η ανεύρεση του μαχαιριού δεν θα είναι εύκολη υπόθεση, καθώς θα πρέπει να ταξιδέψει ανά τον κόσμο για να βρει τα απαραίτητα στοιχεία που θα την οδηγήσουν στο πολύτιμο αντικείμενο. Πανέμορφες τοποθεσίες όπως η Βενετία και το Θιβέτ φιλοξενούν μεγάλα και δύσκολα παζλ, τα οποία η ηρωίδα μας πρέπει να λύσει, καθώς επίσης παγίδες και μάχες. Απ' ό,τι φαίνεται, η Lara στο TR2 αρέσκεται στις βόλτες σε ανοιχτούς χώρους.



"Η πρώτη επέτειος από την κυκλοφορία του προγράμματος θα γιορταστεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο."


Οι μάλλον απότομες κινήσεις της κάμερας στο πρώτο Tomb Raider είναι πλέον πιο ομαλές και "έξυπνες".


Η ξυπόλυτη Lara τα βάζει με έναν τεράστιο τύπο, ρίχνοντάς του μπόλικο καυτό μολύβι με τα δύο της Magnum.


Η Lara μάλλον δεν πίστεψε ότι η ταμπέλα "Ησυχία" σε αυτό το αρχαίο κτίριο απευθυνόταν σε μια προσωπικότητα όπως αυτή.


Τα ψάρια Barracuda είναι αρκετά ενοχλητικά.


Ουάου, τώρα φοβηθήκαμε - είναι ένα κοράκι. Πυροβολήστε το!


Η Lara ανακαλύπτει μια περίεργη αίρεση καθώς προχωρά το παιχνίδι...


Τα ντόπερμαν σας κυνηγούν στο επίπεδο της Βενετίας.


Χρυσοί αετοί. Σίγουρα δεν μπορείτε να πυροβολήσετε αυτό το είδος υπό εξαφάνιση;


Περισσότεροι ανθρώπινοι εχθροί στο TR2, κάτι που σημαίνει περισσότερους στόχους.

"Η δυνατότητα αναρρίχησης της Lara σε τοίχους και βράχους σίγουρα προσδίδει άλλη διάσταση στο παιχνίδι."

ΔΕΚΑ ΩΡΑΙΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ *TR2*

1. Η Lara αλλάζει κοστούμια.
2. Το ψαροντούφεκο είναι και μυτερό.
3. Το animation του σώματος είναι πολύ πιο ρεαλιστικό.
4. Ρεαλιστικές συνθήκες φωτισμού.
5. Επιθέσεις από καρχαρίες.
6. Εντυπωσιακές φωτοβολίδες.
7. Νέα κίνηση για σκαρφάλωμα σε βράχους.
8. Κρεμάσματα σε πολυελαίους.
9. Στρογγυλεμένες εξοχές (χμ...) του σώματος.
10. Η Lara είναι αληθινή!

Ρωτήσαμε τον υπεύθυνο της Core Adrian Smith, που ασχολείται με τη δημιουργία του TR2, για το πόσο διαφορετικά θα είναι αυτά τα νέα ανοιχτά επίπεδα: "Η Lara θα έχει μεγαλύτερη ελευθερία στις εξερευνήσεις της. Θα μπορεί, για παράδειγμα, στην πίστα της Βενετίας να σκαρφαλώνει έξω από παράθυρα και μπαλκόνια και να ανεβαίνει στις στέγες πολλών κτιρίων για να έχει καλύτερη οπτική γωνία."

Να σκαρφαλώνει; Για μισό λεπτό. Αυτό το έκανε και στο πρώτο παιχνίδι. Εννοείται ότι ανεβαίνει σε κοντινές πλατφόρμες και πεζούλια, έτσι δεν είναι; "Αυτήν τη φορά μπορεί να ανεβαίνει σκαρφαλώνοντας χέρι-χέρι, καθώς και να κινείται πέρα-δώθε κρεμασμένη από κάπου. Ετσι, αντί να ψάχνει για πεζούλια στη σειρά, στα οποία μπορεί να πηδήξει, τώρα θα πρέπει να έχει το νου της για εσοχές σε βράχους ή προεξοχές που να μπορεί να χρησιμοποιεί σαν σκάλα. Οταν αρχίζει να σκαρφαλώνει σε τοίχους, μπορεί να μετακινείται δεξιά ή αριστερά, για να έχει πρόσβαση σε άλλες περιοχές".

ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟ ΘΗΛΥΚΟ

Η δυνατότητα αναρρίχησης της Lara σε τοίχους και βράχους σίγουρα προσδίδει άλλη διάσταση στο παιχνίδι, ωστόσο δεν είναι το μόνο που έμαθε στο διάστημα της απουσίας της. Η καλύτερη προσθήκη στο TR2 είναι το ψαροντούφεκο που κουβαλά στα υποβρύχια επίπεδα, όπως στο εντυπωσιακό του ναυαγίου. Αλλωστε έμοιαζε μάλλον περίεργο το ότι, ενώ στη στεριά η Lara ήταν έτοιμη να αντιμετωπίσει οποιαδήποτε απειλή, όταν βρισκόταν στο νερό το μόνο που μπορούσε να κάνει ήταν να κολυμπήσει μακριά. Τώρα πλέον είναι έτοιμη να αντιμετωπίσει οποιοδήποτε κακό σε κάθε περιβάλλον. Ενα ακόμη καινούριο στοιχείο που θα ανεβάσει το gameplay είναι οι φωτοβολίδες που κουβαλά μαζί της η Lara. Χάρη στο νέο σύστημα φωτισμού που χρησιμοποιεί το παιχνίδι, θα λειτουργούν όπως οι αληθινές φωτιστικές φωτοβολίδες και θα έχουν διάφορες χρήσεις. Συγκεκριμένα, κάποια επίπεδα είναι βασισμένα στην έξυπνη χρήση αυτών των φωτοβολίδων, όταν, για παράδειγμα, σας αφήνουν στο απόλυτο σκοτάδι και εσείς πρέπει να τις χρησιμοποιήσετε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο για να φτάσετε στο τέλος. Καθώς δεν διαρκούν για πολύ και ο αριθμός τους είναι περιορισμένος, θα πρέπει να καταφύγετε σε διάφορα κόλπα, όπως να τις πετάτε στο βάθος ή να τις ρίχνετε στις τρύπες στο έδαφος προτού πέσετε μέσα, για να δείτε αν υπάρχουν καρφιά ή τέρατα. Ευτυχώς λειτουργούν και κάτω από το νερό, οπότε τα μυστήρια του βυθού θα γίνονται λιγότερο τρομακτικά.


Με τον κίνδυνο να παραμονεύει σε κάθε γωνιά, είναι καλό που έχετε το ψαροντούφεκό σας.


Ο Adrian Smith είναι ο διευθυντής εργασιών της Core Design.


Κάποια δωμάτια στο TR2 έχουν ηλεκτρικά φώτα, τα οποία μπορείτε να αναβοσβήσετε, ή φωτίζονται από φωτιές όπως εδώ.



ΠΡΟΣΟΧΗ: ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ενα επιπλέον στοιχείο του νέου συστήματος φωτισμού είναι αυτό που οι δημιουργοί του αποκαλούν "real-time φωτισμό". Ουσιαστικά, στις εξωτερικές τοποθεσίες ο ήλιος ανατέλλει το πρωί και δύει το βράδυ, με όλες τις διαβαθμίσεις του φωτός τις ενδιάμεσες ώρες. Αυτό σημαίνει πως, αν καθυστερήσετε να τελειώσετε το επίπεδο,


Αλλο ένα είδος υπό εξαφάνιση είναι η λεοπάρδαλη.


Οπως ίσως περιμένατε, στο Θιβέτ υπάρχουν μοναχοί.


Αυτό το χέλι αποτελεί έναν υποβρύχιο κίνδυνο.

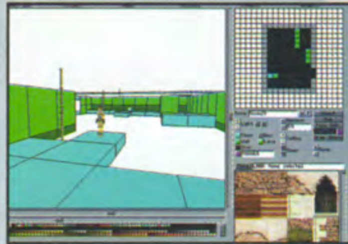

Οι αρουραίοι μεταφέρουν ασθένειες και κάνουν ανατριχιαστικούς θορύβους.


Αλλος ένας μανιακός που κυκλοφορεί στο παιχνίδι.


Στο ναυάγιο θα σας επιτεθούν δύτες.

ΥΨΗΛΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Το πρόγραμμα δημιουργίας επιπέδων που χρησιμοποιήθηκε για τα εντυπωσιακά γραφικά του πρώτου παιχνιδιού έχει αναβαθμιστεί, με αποτέλεσμα την κατασκευή και εσωτερικών τοπίων. Εδώ έχετε τη δυνατότητα να δείτε μία σκηνή κατά τη δημιουργία της.







Μια σπάνια εικόνα από την πίστα του Θιβέτ. Αλήθεια, αυτός ο τύπος σάς βοηθά να σκοτώσετε τις μεγαλούτσικες γάτες;



Μπορείτε να κάνετε ακόμη τη γεμάτη χάρη βουτιά σας, ξέρετε όμως τι κίνδυνοι παραμονεύουν εκεί κάτω;



Δραματικό. Θα δούμε, άραγε, ποτέ ένα παιχνίδι βασισμένο στην ταινία "Σκληρό φιλί για καληνύχτα" με τη μηχανή γραφικών του TR2;

μπορεί να σας πιάσει η νύχτα, οπότε πρέπει να καταφύγετε πάλι στη λύση των φωτοβολίδων ακόμη και στους δρόμους. Άρα, υπάρχουν και οφέλη από την ταχεία ολοκλήρωση κάθε επιπέδου, σε αντίθεση με το πρώτο Tomb Raider όπου μπορούσατε να ψάχνετε με τις ώρες. Οι πυροβολισμοί επίσης σε σκοτεινά δωμάτια θα φωτίσουν στιγμιαία το χώρο, με αποτέλεσμα εντυπωσιακά οπτικά εφέ που παραπέμπουν σε αυτά κινηματογραφικών ταινιών. Οι υπόλοιπες αλλαγές είναι λιγότερο εμφανείς, αλλά θα τις εκτιμήσετε καθώς θα προχωράτε. Θυμάστε όταν σας κυνηγούσε στο πρώτο παιχνίδι ένα τεράστιο λιοντάρι, που το μόνο που ήθελε ήταν να σας φάει τα πόδια; Με το πάτημα του κατάλληλου πλήκτρου η Lara έκανε τούμπα προς τα εμπρός και γυρνούσε 180 μοίρες με μια κίνηση που της επέτρεπε να ξεφορτωθεί θεαματικά το ενοχλητικό ζώο. Τώρα μπορεί να κάνει την ίδια κίνηση και στον αέρα, οπότε θα αντιμετωπίζει τους εχθρούς αιφνιδιάζοντάς τους. Η Lara επίσης μπορεί να περπατά όπου το νερό είναι ρηχό. Έτσι, δεν χρειάζεται πλέον να κολυμπά κάθε φορά που έρχεται σε επαφή με το νερό. Επιπλέον, ως μέρος της προσπάθειας για περισσότερο ρεαλισμό, θα υπάρχει μια πιο ομαλή μετάβαση από το περπάτημα στο τρέξιμο, οπότε ξεχάστε τις στιγμές που η Lara ξαφνικά πεταγόταν σαν να της δάγκωνε κάποιος τα πόδια!



Ανάψατε τη φωτοβολίδα πάνω στην ώρα, για να δείτε τον καρχαρία να σας τρώει τα πόδια! Ποια αντικά αξίζει κάτι τέτοιο;



Πρέπει να πηδήξετε πάνω σε έναν ασταθή πολυέλαιο προτού πέσει - όπως στο σινεμά!

ΘΑ ΠΑΩ ΣΤΗ ΖΟΥΓΚΛΑ...

Δεν σας κρύβουμε πως όλοι οι συνεργάτες στο PIXEL είμαστε κατά βάθος οικολόγοι. Έτσι, ενοχλημένοι από την ανούσια σφαγή των σπάνιων ειδών στο πρώτο Tomb Raider και φοβούμενοι για το μήνυμα που περνάει στους νέους, ρωτήσαμε τους δημιουργούς αν εξακολουθούν οι κύριοι εχθροί να είναι είδη υπό εξαφάνιση (αρκούδες, λιοντάρια κ.λπ.).
"Δυστυχώς, στο παιχνίδι χρησιμοποιούμε μερικά από αυτά τα είδη, κυρίως γιατί θέλουμε ζώα που φαίνονται εξωτικά και πολύ επικίνδυνα. Όμως, παρ' ότι θα αντιμετωπίσετε ζώα όπως αετούς και τίγρεις, έχουμε ακόμη συμπεριλάβει μια μεγάλη γκάμα από ανθρώπινους (παλιο-)χαρακτήρες". Βέβαια, στην πραγματικότητα, ανυπομονούμε να στρέψουμε τα όπλα μας σε κάτι που έχει τη στάμπα "είδος υπό εξαφάνιση."



Την προηγούμενη φορά ήταν εξίσου κούκλα, τώρα όμως τα "αιχμηρά" σημεία έχουν στρογγυλευθεί.



Αυτό κάτι μας θυμίζει! Ναι, σωστά, κάποιοι από τους "αγαπημένους" κινδύνους υπάρχουν και εδώ.

ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΣΤΑΡ

Φυσικά, έχουν επέλθει αρκετές αλλαγές στην εμφάνιση της Lara. Ξεκινώντας από αυτό που όλοι είχαν προσέξει από το πρώτο παιχνίδι, η Lara έχει, επιτέλους, μια κοτσίδα που κινείται σαν αληθινή! Αν και για εμάς δεν αποτελεί σημαντική αλλαγή, οφείλουμε να ομολογήσουμε ότι είναι σαφώς καλύτερα από τα μαλλιά του πρώτου

"Εντυπωσιακά οπτικά εφέ που παραπέμπουν σε αυτά κινηματογραφικών ταινιών."



Ντουμ ντι ντουμ. Αυτός είναι ένας καρχαρίας, εντάξει;



Αράχνες και άλλα γλοιώδη ζωύφια υπάρχουν παντού.



Αντιμετωπίζετε ακόμη και τρομοκράτες. Ουάου!



Αυτοί οι τύποι έχουν όψη, αλλά και μεγάλα μποτάκια.



Η τίγρης είναι το πιο εντυπωσιακό νέο ζώο.



Θιβέτ, χιόνια, περιπέτεια, ένας Γιέτι. Μάλλον φανερό.

Βγήκαμε στους δρόμους για να δούμε αν γνωρίζει ο κόσμος τη LARA.										
ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ: Ξέρετε ποια είναι η Lara Croft;	Όχι!	Ναι!	Μμμμ, Ναι.	Ναι.	Ναι.	Ναι.	Ναι.	Ναι.	Ναι.	Όχι, λυπάμαι.
Νομίζετε ότι αποτελεί καλό παράδειγμα;	Παρακαλώ;	Φυσικά, ναι.	Όχι	Ναι.	Καθόλου.	Νομίζω ναι. Υπάρχουν, δε, πολλοί ανώμαλοι που τη βρίσκουν ελκυστική.	Δεν έχω παίξει ποτέ Tomb Raider.	(Σύζυγος) Όχι! Δεν μοιάζει αληθινή. Οι γυναίκες δεν πρέπει να μοιάζουν με αυτήν.	Ναι.	Μόνο για πόρνες. Είναι λίγο πεταχτούλα, σωστά;
Σας θυμίζει κάποια;	Τι;	Μου θυμίζει λίγο τη Madonna στο στήθος.	Δεν μου έρχεται κάτι στο μυαλό.	Όχι	Ναι, μοιάζει με την Orchid στο Killer Instinct. Πώς τη λένε τη γυμνάστρια στο Mega Channel;	Ναι, την κοπέλα μου.	Την Πετρουλάκη.	Την Kylie Minogue στην ταινία Street Fighter.	Δεν μπορώ να σκεφθώ κάτι τώρα.	Τη Marlen Dietriech ή τη Lucy Arnez, προτού βάψει τα μαλλιά της.

"Και για όσους αναρωτιούνται, ΟΧΙ, δεν θα βλέπετε τη Lara να αλλάζει!"

TR, τα οποία έμοιαζαν σαν κολλημένα με μονωτική ταινία!
Επίσης, μια νέα κολεξιόν από κοστούμια έχει δημιουργηθεί για να καλύψει τις ανάγκες ορισμένων τοποθεσιών του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, στη Βενετία η Lara θα φορά μια παραλλαγή της γνωστής "φανελάκι- σορτσάκι" στολής της, αλλά στις υπό του μηδενός θερμοκρασίες του Θιβέτ δεν θα μπορούσε να επιβιώσει χωρίς το νέο γούνινο παλτό της. Για τις μακροχρόνιες υποβρύχιες εξερευνήσεις της, ακόμη και τα δικά της πνευμόνια δεν θα άντεχαν για όσο χρόνο χρειάζεται, οπότε θα χρησιμοποιήσει τη στολή δύτη και τις φιάλες οξυγόνου για να επιβιώσει. Από ό,τι μάθαμε, οι αλλαγές των κοστουμιών θα γίνονται ανάμεσα στα επίπεδα και όχι κατά τη διάρκειά τους. Και για όσους αναρωτιούνται, ΟΧΙ, δεν θα βλέπετε τη Lara να αλλάζει!
Θα είναι πολύ δύσκολο για την Core να κάνει κάποιο λάθος στο Tomb Raider 2. Βασικά, η συνταγή που πρέπει να ακολουθήσουν οι συντελεστές της είναι να προσθέσουν μερικά διασκεδαστικά στοιχεία, να διευρύνουν τις δυνατότητες του gameplay και να διορθώσουν ατέλειες που αρχικά παρουσίαζε. Το μόνο πρόβλημα στο οποίο θα πρέπει να δώσουν προσοχή είναι οι χειρισμοί. Σε ερώτησή μας σχετικά με το αν θα διατηρηθεί στο αναλογικό χειριστήριο, μέσω του οποίου κινείται η Lara, η χρήση από τον παίκτη άλλου μοχλού για να σημαδεύει και άλλου για να κινεί τη Lara, πήραμε έκπληκτοι την απάντηση πως δεν είναι ακόμη σίγουρο αν το Tomb Raider 2 θα συνεργάζεται με το νέο αυτό χειριστήριο!
Το Tomb Raider 2 θα κυκλοφορήσει στις 19 Νοεμβρίου. Σίγουρα θα είναι πιο εντυπωσιακό, και μεγαλύτερο σε έκταση από το πρώτο, ενώ είναι κάτι παραπάνω από σίγουρο ότι το PIXEL θα φιλοξενήσει μία πλήρη παρουσίασή του μόλις είναι έτοιμο. Το παιχνίδι της χρονιάς θα έχει τον πρωταγωνιστικό ρόλο!




Κάποια πράγματα δεν αλλάζουν. Άλλη μια μεγάλη πόρτα που δεν ξέρετε πώς ανοίγει!


Μπορείτε να βγείτε από αυτόν το λαβύρινθο, προτού πνιγεί η Lara;


Το να σκαρφαλώνει τοίχους μπορεί να μην είναι πολύ θηλυκό, ωστόσο είναι ο μόνος τρόπος για να βρει κάποια μυστικά.


Με τόσα πτώματα ξαπλωμένα τριγύρω, μάλλον το Tomb Raider 2 δεν είναι κατάλληλο για μικρά παιδιά.


Τα κυνηγόσκυλα σου τρώνε αρκετή ενέργεια, οπότε μήπως το πολυβόλο σου είναι μια καλή ιδέα;


Η κάμερα κινείται πάνω από τον ώμο της Lara για να σας δείξει καλύτερα τη φιάλη οξυγόνου που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε.




Η νέα κίνηση για σκαρφάλωμα είναι χρήσιμη, για να ανεβείτε στις οροφές στη Βενετία.



ΓΥΜΝΗ LARA;

Μετά το θόρυβο γύρω από το υποτιθέμενο cheat του πρώτου Tomb Raider που έδειχνε τη Lara γυμνή, θεωρήσαμε καλό να υποβάλλουμε την εξής ερώτηση: "Για να μη χάνουμε χρόνο, μπορείτε να αποκλείσετε την περίπτωση ύπαρξης cheat που θα κάνει τη Lara να βγάζει τα ρούχα της; Η απάντηση της Core ήταν κατηγορηματική: "Δεν θα υπάρχει τέτοιο cheat σε καμία περίπτωση!" Θα σταματήσει, άραγε, αυτή η δήλωση την εμφάνιση των φωτογραφιών που κυκλοφορούν στο Internet; Σιγά!!!



BANJO K

ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΣΥΝΥΠΑΡΞΟΥΝ ΕΝΑ ΠΟΥΛΙ ΚΑΙ ΜΙΑ ΑΡΚΟΥΔΑ; ΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΟΛΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ!

Περίεργο δίδυμο!

Τον τελευταίο καιρό, η αλλαγή των ονομάτων των παιχνιδιών από τη Nintendo έχει λάβει μορφή "επιδημίας". Το γεγονός αυτό καθαυτό δεν έχει ιδιαίτερη σημασία, όσο τα ίδια τα καινούρια ονόματα: το Starfox έγινε Lylat Wars και το Dream, Banjo-Kazooie. Ηδη κερδίζουν τον τίτλο των χειρότερων ονομάτων της χρονιάς και θέτουν σοβαρή υποψηφιότητα για τα χειρότερα όλων των εποχών. (Περιμένουμε γράμματα με τη δική σας ψήφο.) Δεν μας έχει πιάσει η κακία παρά μόνο το παράπονο. Βλέπετε, το B.K. είναι ένα εξαιρετικό παιχνίδι και αν είχε σοβαρότερο τίτλο, θα ήταν όλα τέλεια. Ας σοβαρευτούμε, όμως. Πρόκειται όντως για ένα πολύ καλό παιχνίδι και δεν είχε άδικο η Nintendo που το χρησιμοποίησε ως σημαία της στην E3, τη μεγαλύτερη έκθεση παιχνιδιών του κόσμου. Οι άνθρωποί της πιστεύουν ότι έχουν στα χέρια τους τον τίτλο της χρονιάς και απ' ό,τι φαίνεται δεν θα πέσουν έξω.

Πρωταγωνιστής του παιχνιδιού δεν είναι, όπως υποδηλώνει το όνομά του, το περίεργο αμερικανικό μουσικό όργανο, αλλά ένας αρκούδος, ο οποίος ξαφνικά ανακαλύπτει ότι κάποιος γίγαντας έχει κλέψει την κοπέλα του. Ετσι, ξεκινά να τη βρει, όχι για κάποιον άλλο λόγο αλλά επειδή είχε μαζί της τα κλειδιά του αυτοκινήτου. Στην αναζήτηση τον βοηθά μια πολύ καλή φίλη, η Kazooie, η οποία είναι πουλί, και ο Banjo την κουβαλά σε μία τσάντα στην πλάτη του. Μαζί αποτελούν ένα πολύ καλό δίδυμο, καθώς ο Banjo μπορεί να τρέχει γύρω-γύρω, να σκαρφαλώνει και να γκρεμίζει με τη δύναμή του τα εμπόδια, ό,τι κάνει κάθε αρκούδα που σέβεται τον εαυτό της δηλαδή, ενώ η Kazooie πετά από μέρος σε μέρος, εκτοξεύει αυγά στους αντιπάλους (όπως ο Yoshi) και γενικά καταστρέφει.


Μην τρέχεις έτσι, παιδάκι μου, θα το φας το κεφάλι σου. Αφού δεν ακούς, καλά να πάθεις.


Ο,τι θέση είχαν τα νομίσματα στο Mario, έχουν οι νότες στο Banjo-Kazooie.


Οι επιβάτες της πτήσης για την επόμενη πίστα παρακαλούνται να δέσουν τις ζώνες τους.


Υπέροχα τοπία και φανταχτερά γραφικά... Πού το έχω ξαναδεί;

PIXEL Next Generation



info

Σύστημα: Nintendo 64
Διάθεση: Nintendo
Κατασκευαστής: Rare
Τύπος: 3-D Platform
Ημερομηνία κυκλοφορίας: 24 Νοεμβρίου
Παίκτες: 1

AZOOIE


Τα εφέ φωτισμού είναι ανώτερα από αυτά του Mario 64.


Το φοβερό δίδυμο μεταμορφωμένο σε αράχνη. Δεν είναι τίποτα, φέρτε γρήγορα το Raid.

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ: Μπορεί να γίνει μεγάλη επιτυχία. Μήπως, όμως, μοιάζει πολύ με το Mario;

Στην προσπάθειά του να σώσει την Piccolo (την κοπέλα του), ο Banjo πρέπει να εξερευνήσει 16 τοπία, σχεδιασμένα με υπέροχο τρόπο, και να λύσει αρκετούς γρίφους που έχει αφήσει στο δρόμο του ο γίγαντας.

Το παιχνίδι εκ πρώτης μοιάζει αρκετά με το Mario 64. Εχει περίπου την ίδια υπόθεση, παρόμοιο χειρισμό και τον ίδιο σκοπό: να μαζεύεις αντικείμενα και να λύνεις γρίφους.

Ωστόσο, το Β.Κ. είναι πιο περίπλοκο, καθώς κάθε χαρακτήρας κάνει 24 κινήσεις και έχει δικά του χαρακτηριστικά, με αποτέλεσμα ο ρόλος του παίκτη να είναι πιο απαιτητικός. Αλλη μία διαφορά εντοπίζεται στα γραφικά, καθώς τα τοπία στο Β.Κ. είναι φτιαγμένα με μεράκι και γούστο. Υπάρχουν πολλές λεπτομέρειες, τα πάντα είναι καθαρά και γυαλιστερά (σαν διαφήμιση απορρυπαντικού δεν ακούγεται αυτό;), το δε παιχνίδι εκμεταλλεύεται καλύτερα από το Mario τα διάφορα εφέ του μηχανήματος.

Στη Nintendo δίνουν μεγάλη σημασία στις κωμικές λεπτομέρειες των παιχνιδιών και αυτό φαίνεται καθαρά από τον τρόπο που κινούνται οι δύο ήρωες, μέχρι το σημείο όπου το δίδυμο συναντά κάποιον μάγο γιατρό, ο οποίος τους μεταμορφώνει σε περίεργα ζώα. Δεν ξέρουμε για εσάς, αλλά εμείς πάντα λατρεύαμε τα παιχνίδια που έχουν έντονο το κωμικό στοιχείο. Οπως προαναφέραμε, η Nintendo πιστεύει ότι έχει στα χέρια της το παιχνίδι της χρονιάς. Δεν αποκλείεται. Θα αποδειχθεί όταν λάβουμε την ολοκληρωμένη έκδοση του παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά θεωρούμε μειονέκτημα την ομοιότητά του με το Mario 64.




Ο μάγος γιατρός Mumbo-Jumbo, ενώ ετοιμάζεται να μεταμορφώσει τα παλικάρια μας σε κάτι που μοιάζει με κατσαρίδα.

SONIC R



ΕΝΑΣ ΣΚΑΝΤΖΟΧΟΙΡΟΣ ΣΕ ΑΓΩΝΕΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ. Ε, ΑΥΤΟ ΠΙΑ...



Μετά τις απαραίτητες συστάσεις, ο αγώνας ξεκινά. Τα λέμε στο τέρμα.

Ο Sonic στα 64bit;

Η επέλαση του Sonic στο Saturn συνεχίζεται. Μετά το Sonic Jam ένας νέος τίτλος ετοιμάζεται να κάνει την εμφάνισή του. Θα αποτελέσει το δεύτερο μέρος του Project Sonic για το Saturn.

Αυτή τη φορά, όμως, δημιουργός του δεν είναι η "θρυλική" Sonic Team αλλά οι Travellers Tales. Βάζω στοίχημα ότι αρκετοί από εσάς, αυτή τη στιγμή, θα αναρωτιέστε ποιοι είναι αυτοί; και πώς η Sega αποφάσισε να αναθέσει την ευθύνη της δημιουργίας σε μια "εξωτερική ομάδα"; Αν σας αναφέρω ότι τα "Toy Story" και "Sonic 3D" για Mega Drive είναι δημιουργήματα των Travellers Tales, ίσως καταλάβετε το λόγο αυτής της επιλογής.



Για όσους δεν έχουν δει κάποιον από αυτούς τους τίτλους (νομίζω ότι δεν πρέπει να υπάρχουν πολλοί ανάμεσά σας) αναφέρουμε ότι το Toy Story είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια για το Mega Drive, με καταπληκτικά 3D γραφικά και τεράστιες πίστες, αποτελεί δε ίσως την καλύτερη μεταφορά ταινίας σε video game. Για το Sonic 3D, τι να γράψει κανείς; Μόνο και μόνο το γεγονός ότι, έπειτα από τόσα χρόνια απουσίας, η ίδια η Sega εμπιστεύθηκε στην εταιρία τη συνέχεια του Sonic τα λέει όλα. Ετσι, λοιπόν, ανατέθηκε σε μία σχετικά αθόρυβη εταιρία η μεταφορά του κεντρικού ήρωα και μασκότ της Sega στα 32bit. Μάλιστα, οι προγραμματιστές της Travellers Tales τα κατάφεραν και με το παραπάνω... Βλέποντας το παιχνίδι είναι δύσκολο να πιστέψει κάποιος ότι είναι φτιαγμένο για 32 και όχι για 64bit. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή.

Το Sonic R ξεφεύγει από τα συνηθισμένα παιχνίδια Sonic, μια και πρόκειται για ένα racing game στο στιλ του Mario Kart 64. Αξίζει να σημειωθεί ότι η 3D engine του παιχνιδιού δεν είναι η ίδια με αυτή του Sonic Jam, αφού οι Travellers Tales επέλεξαν να δημιουργήσουν τη δική τους. Το παιχνίδι έχει την εξής πρωτοτυπία: κατά τη διάρκεια της κούρσας μπορείτε να βγείτε εκτός πίστας και να περιπλανηθείτε στον τρισδιάστατο κόσμο του Sonic R, για να μπορέσετε να βρείτε τα χαμένα Chaos Emeralds, που είναι διασκορπισμένα στις πίστες. Αφού μαζέψετε τα κατάλληλα Emeralds, μπορείτε να μπείτε σε

PIXEL Next Generation





Οι γωνίες λήψης είναι πάρα πολλές.



info

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Travellers Tales
Τύπος: Racing
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Αναμένεται


Δεν είναι υποχρεωτικό να μένετε στην πίστα. Τα bonuses είναι έξω από αυτήν...


...όπως καλή ώρα εδώ, όπου ετοιμάζεστε να μπείτε σε κάποια μυστική διαδρομή.


Απολαύστε τη μοναξιά της τελευταίας θέσης.





Ο Sonic μόλις πήρε κάποιο power-up και ετοιμάζεται για τη μεγάλη αντεπίθεση.



Μόλις περάσετε τη στοιχειωμένη πύλη, θα ανακαλύψετε με έκπληξη ότι έχετε χαθεί.

"Το Sonic R θα είναι ένας από τους καλύτερους τίτλους για Saturn που έχουν παρουσιασθεί μέχρι σήμερα."

κτίρια που οδηγούν σε μυστικές διαδρομές με power up, bonus και διάφορα άλλα καλούδια. Τα περισσότερα power up θα σας είναι γνωστά από τα παλιότερα Sonic όπως, για παράδειγμα, οι μπότες ταχύτητας, που αυξάνουν την ταχύτητα του Sonic.

Θα υπάρχουν πέντε πίστες, οι οποίες θα περιλαμβάνουν: ένα τροπικό νησί, ένα κάστρο, έναν αυτοκινητόδρομο και μια μυστική βάση. Η πέμπτη πίστα θα επιλέγεται εφόσον ο παίκτης τερματίσει επιτυχώς στις τέσσερις πρώτες πίστες. Σύμφωνα, μάλιστα, με τις πρώτες πληροφορίες, θα περιέχει αρκετά εκπληκτικά γραφικά.
Αλλο ένα χαρακτηριστικό του Sonic R είναι το γεγονός ότι ο παίκτης θα μπορεί να επιλέξει όλους τους διαθέσιμους χαρακτήρες από την αρχή!
Αξίζει να αναφέρουμε ότι, εκτός από τον Sonic, θα μπορείτε να αγωνιστείτε και με τους: Knuckles, Tails, Dr Robotnik, Amy. Επίσης, θα υπάρχουν και μερικοί ακόμα μυστικοί χαρακτήρες.
Κάθε χαρακτήρας θα έχει τα δικά του control, καθώς θα διαφέρουν στην επιτάχυνση, την τελική ταχύτητα, τους ελιγμούς κ.λπ. Χωρίς ακόμα να έχει επιβεβαιωθεί, θα υπάρχει και ένα αναλογικό joypad, που θα προσφέρει ακριβείς και απαλούς ταυτόχρονα χειρισμούς για κάθε χαρακτήρα. Μια και ο λόγος για το χειρισμό, αξίζει να αναφέρουμε ότι, ενώ οι Sonic, Knuckles και Tails θα αγωνίζονται πεζοί (αν και ο Tails θα μπορεί και να πετάει!), η Amy θα αγωνίζεται με το αυτοκίνητό της και ο Dr Robotnik θα πιλοτάρει το διαστημόπλοιό του.







Σε αυτό το σημείο φαίνεται καθαρά η αδικία... Το αυτοκίνητο δεν έχει καμία τύχη.



Το επίπεδο λεπτομέρειας είναι καταπληκτικό.


Το παιχνίδι θα έχει πέντε play modes: Single Player, Two Players-Split Screen, Time Attack, καθώς και δύο ακόμα modes (Tag and Relay) για τα οποία δεν υπάρχουν πολλές πληροφορίες.
Αφησα για το τέλος την αναφορά στα γραφικά του παιχνιδιού. Στην αρχή του Preview ανέφερα ότι το παιχνίδι ακολουθεί το στιλ του Mario Kart. Τώρα ήρθε η ώρα να σας πω ότι και τα γραφικά του παιχνιδιού είναι όπως αυτά του Mario Kart!
Ισως μεγάλη κουβέντα, ωστόσο πέρα για πέρα αληθινή. Η Travellers Tales έκανε αυτό που δεν είχαν καταφέρει μέχρι τώρα οι προγραμματιστικές ομάδες της Sega. Δημιούργησε μία 3D Engine από την αρχή και τα αποτελέσματα είναι καταπληκτικά. Μακάρι και άλλες εταιρίες να μπορούσαν να δημιουργήσουν κάτι αντίστοιχο... Τα πράγματα θα ήταν πολύ διαφορετικά για το μηχάνημα και η θέση του στην αγορά πολύ καλύτερη από τη σημερινή. Η κυκλοφορία του παιχνιδιού της Travellers Tales θα κάνει τους κατόχους του N64 να κοιτάξουν το μηχάνημά τους με δυσπιστία.
Αν και στο επίπεδο hardware το N64 είναι μια κλάση ανώτερο από το Saturn, η ταχύτητα, η ομαλότητα και τα τρισδιάστατα γραφικά παραπέμπουν στα 64bit! Για παράδειγμα, τα διάφανα νερά της λίμνης ή η σταδιακή εμφάνιση των βράχων στην άκρη της πίστας απλώς εντυπωσιάζουν.
Το Sonic R θα είναι ένας από τους καλύτερους τίτλους για Saturn που έχουν παρουσιασθεί μέχρι σήμερα. Σε αναμονή του τρίτου τίτλου του project Sonic που μάλλον θα είναι το Sonic Fighter. Ας ελπίσουμε ότι η Travellers Tales θα αναλάβει και αυτόν. Οχι ότι οι προγραμματιστές της Sega δεν κάνουν καλά τη δουλειά τους... Απλώς, είναι πολύ καλό να βλέπουμε ανεξάρτητες εταιρίες να δίνουν στο άτυχο μηχάνημα τη θέση και την αίγλη που του αξίζει.
Αναμείνατε το Review σύντομα!





Αν ζεσταθήκατε με το τρέξιμο, μπορείτε να κάνετε ένα δροσερό μπάνιο.


Κουράγιο, λίγο ακόμη και θα τερματίσετε τελευταίος.


Μην ανησυχείς, δεν είναι τίποτα, απλώς χάθηκες πάλι.



Ο Sonic μόλις έχει πάρει ένα power-up και κάνει τούμπες από τη χαρά του.


Είναι γρουσουζιά να περάσει από κάτω;

TIME CRISIS

Ο ΧΡΟΝΟΣ ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ! ΟΙ ΕΧΘΡΟΙ ΠΛΗΘΑΙΝΟΥΝ! ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΣΟΥ ΜΕΝΕΙ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙΣ ΤΗΝ ΠΑΠΙΑ!

Καλύψου γρήγορα

Οσοι επισκέπτεστε συχνά τα ηλεκτρονικά της γειτονιάς σας (ή της γειτονιάς κάποιου άλλου...) θα έχετε σίγουρα προσέξει το Time Crisis, στο πλαίσιο του οποίου ως ειδικός πράκτορας καλείστε να σώσετε την κόρη του προέδρου, η οποία απήχθη από τους τρομοκράτες με σκοπό τον εκβιασμό.

Αρχικά, το παιχνίδι δίνει την εντύπωση άλλου ενός "gun game", με τη μόνη διαφορά ότι μπροστά του έχει ένα πεντάλ! (Οχι, τιμόνι δεν διαθέτει...) Το εν λόγω πεντάλ, λοιπόν, λειτουργεί κατά έναν παράδοξο τρόπο για τα παιχνίδια του είδους, αφού πατώντας το... σκύβετε! Ετσι, μπορείτε και αποφεύγετε αντίπαλα πυρά, γάντζους γερανών και διάφορα άλλα εμπόδια. Πώς γίνεται, τώρα, αυτό; Απλώς, πατώντας το ειδικό πλήκτρο που υπάρχει επάνω στο "όπλο" που θα προμηθευτείτε μαζί με το παιχνίδι. Δυστυχώς, το Time Crisis δεν συνεργάζεται με τα παλιά σας "όπλα" και αυτό κυρίως λόγω του προαναφερθέντος πλήκτρου. Πάντως, το design του είναι ό,τι πιο ρεαλιστικό έχει κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής, η δε ακρίβεια στη στόχευση μοναδική.

Τα γραφικά είναι σχεδόν της αυτής ποιότητας με αυτά του αυθεντικού με όλα τα ενδιάμεσα cut-scenes και το καταπληκτικό τους animation.


Το πιο γρήγορο πιστόλι ξαναχτυπά.


Μη σας τρομάζει η αριθμητική υπεροχή τους.







Αν τον αφήσετε λίγο ακόμα να κάνει ό,τι θέλει, τότε την έχετε πάρα πολύ άσχημα. Και να πω ότι δεν μπορείτε να σημαδέψετε!


Τι κοιτάς έτσι, κοπέλα μου; Δεν έχεις ξαναδεί τόσο όμορφο, δυνατό και έξυπνο πρωταγωνιστή video game;

Μάλιστα, επειδή η Namco συνηθίζει να προσθέτει extra στοιχεία στις εκδόσεις των παιχνιδιών της, συμπεριέλαβε ένα σενάριο επιπλέον! (Οχι απλώς μία αποστολή, αλλά ολόκληρο σενάριο με πέντε αποστολές, διάφορους τερματισμούς κ.λπ.) Ετοιμάστε, λοιπόν, τα πυρομαχικά σας και συνδέστε τον body-counter στην πρίζα...



ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ: Εχει όλα τα στοιχεία που χρειάζεται για να γίνει ένας από τους πιο επιτυχημένους τίτλους για το Playstation.

info

Σύστημα: Sony Playstation
Διάθεση: Sony
Κατασκευαστής: Namco
Τύπος: 3-D Platform
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Αναμένεται
Παίκτες: 1


Αυτή η σκηνή μας θυμίζει έντονα το Die Hard.


Σε λιγότερο από δύο δευτερόλεπτα ο τύπος θα έχει περάσει στην ιστορία.


Αφού είδαν ότι δεν τα βγάζουν πέρα, αποφάσισαν να φωνάξουν την αεροπορία.


Ναι, εντάξει. Τώρα φοβηθήκαμε.

F-ZERO

Η ΩΡΑ ΤΟΥ ZERO ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ ΜΕ ΤΑΧΕΙΣ ΡΥΘΜΟΥΣ.

Ο αγώνας αρχίζει

Η Nintendo παρουσιάζει έναν ακόμη τύπο σκληροπυρηνικού διαστημικού αγωνιστικού παιχνιδιού με τη νέα δημιουργία του Shigeru Miyamoto. Το παιχνίδι είναι ήδη γνωστό στην παλιότερη κονσόλα, στο Super Nes.

Το αυθεντικό F-Zero ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια που φτιάχτηκαν για το Super Nes, αν και τελικά το Super Mario Kart το περιθωριοποίησε κατά κάποιο τρόπο. Παρ' όλα αυτά, έχει ακόμα τους οπαδούς του.

Το F-Zero συνήθιζε στην έκδοση του Super Nes να δημιουργεί τεχνητά τοπία, τα οποία σάρωνε ο παίκτης με μεγάλες ταχύτητες, δημιουργώντας ένα παιχνίδι όπου οι φωτεινές και γρήγορες λάμψεις σε κλάσματα δευτερολέπτου, γύρω από μια κλειστή στροφή, έδειχναν τη διαφορά ανάμεσα στη νίκη και την εξευτελιστική ήττα.

Το F-Zero 64 υπόσχεται να κάνει το ίδιο, μόνο που τώρα 64 οι προηγούμενες επίπεδες πορείες τρισδιάστατες.

Τα οχήματα -G.T.I εκδόσεις των πρωτότυπων μοντέλα- ξεχύνονται στις στροφές νικώντας τη βαρύτητα, με αρκετές εκατοντάδες μίλια την ώρα και χιλιοστά πάνω από το έδαφος! Οι διαδρομές τώρα έχουν αναχώματα, ακροβατικές στροφές, εκτινάξεις και φυσικά -στο πνεύμα του αληθινού συναγωνισμού- τα σκάφη δεν έχουν όπλα, γεγονός βέβαια που δεν είναι αρκετό για να εμποδίσει τους παίκτες να γίνουν ανελέητοι αντίπαλοι, σαν να επρόκειτο για αγώνα ανάμεσα στον Michael Scumacher και τον Εξολοθρευτή!

Σύμφωνα με τις πηγές της Nintendo, το F-Zero 64 θα τρέχει με 60 ελικοειδείς



Προστατευτικές μπάρες; Ποιος τις χρειάζεται;



Αμέσως μετά την εκκίνηση και είναι έτοιμα να χωριστούν!

PIXEL Next Generation



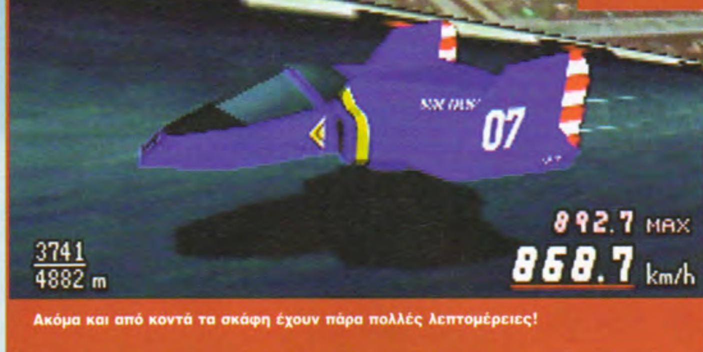
info

Σύστημα: Nintendo 64
Διάθεση: Nintendo
Κατασκευαστής: Nintendo
Τύπος: Racing
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Ιανουάριος '97 (;)
Παίκτες: 1

64

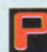


Οι τροχιές με τα αναχώματα δίνουν πολλές ευκαιρίες για εμβολισμούς τακτικής στα αντίπαλα σκάφη!



Ακόμα και από κοντά τα σκάφη έχουν πάρα πολλές λεπτομέρειες!

τοποθετήσεις το δευτερόλεπτο δίνοντας μια σχεδόν τρομακτική αίσθηση ταχύτητας και ακρίβεια χειρισμού στο σκάφος.
Η ταχύτητα του παιχνιδιού δεν έχει καταργήσει τη λεπτομέρεια. Παρατηρώντας προσεκτικά, κάθε σκάφος έχει τα δικά του χρώματα και κινητά πτερύγια. Το παιχνίδι πρόκειται να προκαλέσει αίσθηση, αλλά προς το παρόν η δυνατότητα να παρατηρηθούν οι λεπτομέρειες είναι περιορισμένη. Η κεντρική άποψη είναι όμοια με αυτή του αρχικού F-Zero, με την κάμερα σε θέση καταδίωξης πάνω και πίσω από το σκάφος, αλλά ακόμα είναι δυνατόν ο παίκτης να αγωνίζεται βλέποντας μέσα από την καμπίνα του πιλότου, έχοντας την αίσθηση του οδοστρώματος μία ίντσα κάτω από αυτόν! Θα θέλαμε μόνο η Nintendo να μην είχε δημιουργήσει ένα Starfox με τη θέση χειρισμού μέσα από το πιλοτήριο να είναι προβληματική, λόγω των λευκών ανακλάσεων φωτός που χτυπούν σε ζωτικά σημεία του γυαλιού!
Παρ' όλα αυτά, οι φανατικοί θαυμαστές περιμένουν με ανυπομονησία το F-Zero 64. Αυτό το παιχνίδι θα ανταγωνιστεί το Extreme G της Acclaim, ένα παρόμοιο αγωνιστικό παιχνίδι.
Προς το παρόν, δεν είναι σίγουρο ποιο από τα δύο θα τα πάει καλύτερα. Θα μπορέσει η ιαπωνική ομάδα του Miyamoto να θριαμβεύσει πάνω στην τολμηρή ένοπλη δύναμη του Probe;
Ο αγώνας αρχίζει τώρα!



ΠΡΟΣΔΟΚΙΕΣ: Αγνωστες, αλλά αυτή τη φορά η Nintendo μπορεί να έχει ένα καλό αγωνιστικό στα χέρια της.



Χρειάζεται να πιστεύεις στον εαυτό σου για να ανέβεις μερικές από τις ανηφόρες!



Οσο γρήγορα και να κινήσαι πάντα θα υπάρχει κάποιος να σε προσπεράσει.



Αυτή η πλευρά του σκάφους φαίνεται συνήθως στα replay. Δείχνει πραγματικά ωραία!

SEGA TOURING CA

AN TO SEGA RALLY HTAN "THE TOP", TO SEGA TOURING EINAI "OVER THE TOP"...



Το ενοχλητικό pop-up που χαντάκωσε το Daytona έχει εξαλειφθεί σε πολύ μεγάλο βαθμό.

Τι "τρέχει" στη Sega;

Πολλοί αναρωτήθηκαν τι ακολουθεί μετά το Sega Rally, το οποίο αποτελεί σταθμό στα arcade. Ακόμα πιο πολλοί δεν πίστευαν τις φήμες που έλεγαν ότι το Sega Touring Car θα είναι καλύτερο από το Sega Rally. Και όμως, με την πρώτη εμφάνισή του στα arcade rooms της Αθήνας άφησε -για ακόμα μία φορά- με ανοικτό το στόμα όσους κατάφεραν να το "οδηγήσουν".

Το Sega Touring Car Championship έχει πολύ υψηλό βαθμό ρεαλισμού σε ό,τι αφορά τα γραφικά και τη συμπεριφορά των αυτοκινήτων. Ενώ η AM Annex κατάφερε να εκμεταλλευτεί και το τελευταίο bit δύναμης του Model 2b arcade board, το ίδιο φαίνεται να συμβαίνει και με την έκδοση για Saturn. Για να πάρετε μια γεύση της καταπληκτικής δουλειάς που έχει γίνει στο Saturn, σας λέμε τα εξής: όλες οι πίστες του arcade έχουν μεταφερθεί μέχρι την τελευταία λεπτομέρειά τους, ενώ τα αυτοκίνητα έχουν επάνω τους ακριβώς τα ίδια χρώματα και τους ίδιους χορηγούς που έχει και το arcade! Ειδικά σε ό,τι αφορά τις πίστες, αν και είναι αρκετά πιο πολύπλοκες στην τρισδιάστατη δομή τους από αυτές του Sega Rally, ο σχεδιασμός τους γίνεται βαθιά στον ορίζοντα με μεγάλη ομαλότητα. Τα αυτοκίνητα των αντιπάλων έχουν εμφάνιση ίδια με αυτή του arcade, ενώ στην τελική μορφή του παιχνιδιού θα υπάρχει και ο εσωτερικός καθρέφτης(!), κάτι που έλειπε από το Sega Rally. Ολα τα προαναφερθέντα οι


Εάν τρέχετε σαν παλαβοί στην πίστα, χωρίς να προσέχετε καθόλου, τότε οι μηχανικοί σας θα έχουν πολλή δουλειά, κάτι που σημαίνει ότι θα χάσετε αρκετή ώρα στα pits.



Ο έλεγχος επί του αυτοκινήτου είναι άμεσος και, έτσι, μπορείτε να κάνετε ό,τι θελήσετε.



info

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: AM Annex
Τύπος: Racing
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Αναμένεται



Μερικές φορές, η στάση στα pits για ανεφοδιασμό και service είναι εξαιρετικά αναγκαία.



R CHAMPIONSHIP







Ενα αδιάψευστο στοιχείο της κακής οδήγησης του Γιώργου. Αυτός, βέβαια, ισχυρίζεται ότι το έκανε για τις ανάγκες του περιοδικού.

κατασκευαστές υπόσχονται ότι θα "τρέχουν" στα 30 frames per second!

Από την ονομασία του παιχνιδιού θα καταλάβατε ίσως ότι τα αγωνιστικά αυτοκίνητα προέρχονται από εργοστασιακά μοντέλα παραγωγής, με βελτιωμένα τεχνικά χαρακτηριστικά. Οι αγώνες γίνονται σε ειδικά διαμορφωμένες πίστες, που επιτρέπουν ιλιγγιώδεις ταχύτητες αλλά και θεαματικές συγκρούσεις (βασικό σημείο του παιχνιδιού). Ο παίκτης έχει να διαλέξει μεταξύ τεσσάρων ομάδων και κάθε ομάδα διαθέτει δύο όμοια αυτοκίνητα. Οπως ίσως περιμένατε, όλα τα αυτοκίνητα έχουν την ίδια δυναμικότητα, γεγονός που σημαίνει ότι η νίκη εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την ικανότητα του οδηγού να "στέκεται" όπως πρέπει στην πίστα και να εκμεταλλεύεται ακόμη και το μικρότερο κομμάτι της, προκειμένου να καταφέρνει να είναι πάντα μπροστά, αλλά και να εμποδίζει τους αντιπάλους του να προσπερνούν. Τα αυτοκίνητα που έχετε στη διάθεσή σας είναι μια Alfa Romeo 155 V6 Ti με 450 άλογα, μια AMG Mercentes C-Class με 500 άλογα, ένα Opel Calibra V6 με 500 άλογα και μια Toyota Supra με 480 άλογα. Πιστέψτε με, είναι πολύ δύσκολο να "οδηγήσετε" με ακρίβεια τέτοια αυτοκίνητα.

Οι δημιουργοί του παιχνιδιού όχι μόνο πέρασαν πολλές μέρες με οδηγούς αγώνων Touring Car στην Ιαπωνία, αλλά και οδήγησαν αγωνιστικά αυτοκίνητα. Ο χειρισμός είναι αρκετά δυσκολότερος από αυτόν του Sega Rally. Εφόσον, όμως, εξασκηθείτε στο "δάμασμα" των αυτοκινήτων, το gameplay γίνεται ακόμα καλύτερο.



Αλλο ένα δυνατό σημείο του Sega Touring Car είναι το γεγονός ότι οι ελεγχόμενοι από το Saturn αντίπαλοί σας συμπεριφέρονται με βάση τις αρχές της τεχνητής νοημοσύνης, γεγονός που σημαίνει ότι σε κάθε αγώνα έχουν και διαφορετικό αγωνιστικό στιλ - κάτι που δεν συνέβαινε στο Sega Rally.



Το να κρατήσεις ένα τέτοιο υπερ-αυτοκίνητο στο δρόμο είναι πολύ δύσκολη υπόθεση, ειδικά όταν είσαι σε σχετικά καλή θέση και έχεις άγχος.



Τα αυτοκίνητα κινούνται με τρομερή ταχύτητα. Κρίμα που δεν μπορείτε να το καταλάβετε από τη φωτογραφία.

Τα καταπληκτικά γραφικά συμπληρώνει και ο εξαιρετικός ήχος, που περιλαμβάνει από sampled ήχους μηχανών μέχρι tecno soundtrack, στοιχεία που δένουν πολύ με την όλη ατμόσφαιρα.

Η τελική έκδοση του παιχνιδιού θα περιέχει πολλές εκπλήξεις, όπως κρυφές πίστες, επιπρόσθετα αγωνιστικά αυτοκίνητα και ένα ghost mode με άγνωστα μέχρι τώρα χαρακτηριστικά.

Αλλο ένα masterpiece καταφθάνει πολύ σύντομα στον μαγικό κόσμο των Next-Gen consoles. Οσοι πιστοί προσέλθετε. 

"Οι αγώνες διεξάγονται σε ειδικά διαμορφωμένες πίστες που επιτρέπουν ιλιγγιώδεις ταχύτητες και θεαματικές συγκρούσεις."

METAL GEAR

Πολλοι ειναι εκεινοι που πιστευουν οτι το Metal Gear Solid θα ειναι το παιχνιδι της ερχομενης χρονιας. Θα τα καταφερει;

θρυλική επιστροφή



Περίπου δέκα χρόνια έχουν περάσει από τότε που κυκλοφόρησαν για πρώτη φορά τα δύο Metal Gear για το S.NES. Τα παιχνίδια ήταν τόσο διαφορετικά από τα υπόλοιπα που είχαν κατακλύσει την αγορά, με αποτέλεσμα οι φανατικοί χρήστες να τους χαρίσουν μόνιμη θέση στην καρδιά τους. Η ιδέα του παιχνιδιού ήταν τόσο απλή, αλλά συνάμα και κάτι που δεν είχε σκεφθεί κανένας άλλος για παιχνίδι αυτού του είδους. Αντί να τρέχεις με δύο οπλοπολυβόλα στα χέρια, εξολοθρεύοντας οτιδήποτε ζωντανό βρισκόταν σε απόσταση βολής, στο Metal Gear έπρεπε να χρησιμοποιήσεις στρατηγικά τεχνάσματα προκειμένου να κρυφτείς.
Ποιος θα μπορούσε να φανταστεί ότι το παιχνίδι αυτούσιο, με τους χαρακτήρες και το σενάριο του πρωτότυπου, θα έβρισκε κάποιον ο οποίος θα πίστευε σε αυτό και θα του έδινε καινούρια πνοή; (Και καινούρια γραφικά φυσικά.) Η Konami αποφάσισε ότι ο καιρός είναι κατάλληλος και το Playstation είναι το μηχάνημα που θα μπορούσε να φέρει... πίσω στη ζωή την καινούρια έκδοση αυτού του 3D action adventure, μια δεκαετία αργότερα.
Η καινούρια έκδοση του Metal Gear έκανε πολλές καρδιές να σπάσουν στην έκθεση E3. Ο χαρακτήρας τον οποίο ελέγχεις είναι ο Solid Snake (αυτό είναι όνομα ινδιάνου αρχηγού, όχι ήρωα παιχνιδιού) και η αποστολή σου περιληπτικά είναι η εξής: 21ος αιώνας. Σε μια στρατιωτική βάση στην Αλάσκα βρίσκονται συγκεντρωμένοι πύραυλοι με πυρηνικές κεφαλές, εν αναμονή του αφοπλισμού τους, καθώς έχει υπογραφεί σύμφωνο ειρήνης ανάμεσα στους λαούς της Γης. Δυστυχώς, μια παραστρατιωτική οργάνωση καταλαμβάνει τις αποθήκες και απειλεί την κυβέρνηση. Η οργάνωση αυτή έχει την ονομασία foxhound και (τι περίεργο!) ο ήρωάς μας ήταν κάποτε μέλος της. Αποφασίζει, λοιπόν, να πάρει το νόμο στα χέρια του.



Η προσοχή σου πρέπει να είναι τεταμένη, καθώς ο Liquid Snake έχει τοποθετήσει παντού παγίδες.

"Είναι το μοναδικό παιχνίδι που θα κόντραρε στα ίσα το Tomb Raider 2".

ΑΠΟΔΡΑΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΛΑΣΚΑ

Η καινούρια εταιρία προγραμματισμού της Konami, η KCEJ, είναι υπεύθυνη για αυτό το σκοτεινό θρίλερ, και πρέπει να ομολογήσουμε ότι έχει κάνει φοβερή δουλειά. Οι πιο εντυπωσιακές σκηνές είναι αυτές της δράσης, με πολλούς αντιπάλους να κινούνται στην οθόνη, ενώ η πρωτότυπη ιδέα που είχε κάνει το παιχνίδι τόσο αγαπητό στο παρελθόν βρίσκεται και πάλι εδώ.
Η μαγεία του παιχνιδιού βρίσκεται στη χρησιμοποίηση του χώρου για να κρυφτείς από τους αντιπάλους σου, και είναι τόσο συναρπαστικό όσο και να χρησιμοποιείς το όπλο σου για τους πολύ επίμονους. Το να σκοτώνεις όποιον βρίσκεις μπροστά σου δεν είναι ό,τι πιο έξυπνο μπορείς να κάνεις, αφού με αυτόν τον τρόπο θα τραβήξεις πάνω σου την προσοχή. Μπορείς όμως να κρυφτείς σε μια ντουλάπα (;), στους αεραγωγούς (;), ακόμα και κάτω από κάποιο γραφείο, εάν μπει κάποιος ξαφνικά στο δωμάτιο όπου βρίσκεσαι. Με αυτές τις προοπτικές, είναι δύσκολο να μην


Τρέχα να κρυφτείς γιατί αν, σε πιάσουν στη δέσμη τους οι προβολείς, την έχεις πολύ άσχημα.


Καλή η στρατηγική, αλλά δεν συγκρίνεται με την ομορφιά ενός μπαζούκα.

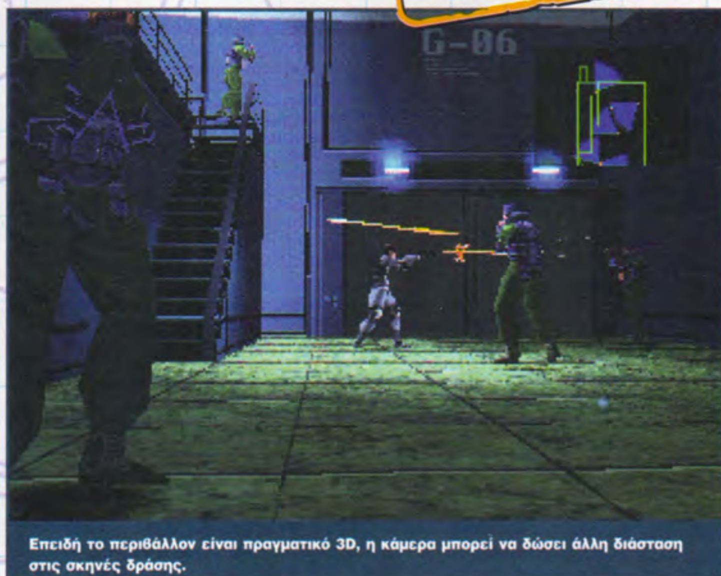


info

Σύστημα: Sony Playstation
Διάθεση: Konami
Κατασκευαστής: KCEJ
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Αναμένεται
Παίκτες: 1

SOLID

UNDER CONSTRUCTION


Επειδή το περιβάλλον είναι πραγματικό 3D, η κάμερα μπορεί να δώσει άλλη διάσταση στις σκηνές δράσης.



αγαπήσουμε αυτό το παιχνίδι. Στην περίπτωση που οι τρομοκράτες σε ανακαλύψουν, δεν τους φτάνει μόνο ότι σε κυνηγάνε πάνοπλοι, αλλά καλούν και ενισχύσεις, οι οποίες καταφθάνουν σε ελάχιστο χρόνο, κάτι που δεν σου δίνει κανένα περιθώριο αργοπορίας, καθώς πρέπει να σκεφτείς πολύ γρήγορα την επόμενη κίνησή σου.
Η κάμερα αλλάζει γωνίες ταχύτατα, χωρίς όμως να γίνεται κουραστική. Καταφέρνει να μεταδώσει την ένταση που υπάρχει στο παιχνίδι, αλλάζοντας την οπτική γωνία ανάλογα με αυτά που διαδραματίζονται. Οταν απλώς πηγαίνεις από το ένα σημείο στο άλλο βρίσκεται πάνω από το κεφάλι σου, ενώ στις σκηνές δράσης βρίσκεται λίγο πάνω από τον ώμο σου, με την προοπτική που είχε κάνει διάσημο το Resident Evil. Πολλές φορές διαλέγει περίεργες οπτικές γωνίες, αυξάνοντας την ένταση, θυμίζοντας ταινία του Tarantino ή του John Woo. Το παιχνίδι έχει ακόμα τη δυνατότητα να παιχτεί και από μια προοπτική πρώτου προσώπου, κάτι πολύ χρήσιμο σε αρκετές πίστες, όπως για παράδειγμα στο σημείο όπου χρησιμοποιείς γυαλιά υπέρυθρων, για να δεις πού έχει τοποθετήσει ακτίνες laser ο Liquid Snake (ο κακός του παιχνιδιού).
Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού παρεμβάλλονται πολλές κινηματογραφικές σκηνές, αυξάνοντας την αίσθηση ότι στην πραγματικότητα παρεμβαίνεις σε μια ταινία, παρά ότι παίζεις ένα παιχνίδι. Υπάρχει και μια σκηνή κατά την οποία έχεις κλέψει κάποιον ασύρματο από τους τρομοκράτες και υποκλέπτεις τις συνομιλίες τους - κάτι ανάλογο δηλαδή με την ταινία Die Hard.
Το Metal Gear Solid, με τα υπέροχα γραφικά του, τα πολύ καλά εφέ φωτισμού και την κινηματογραφική αίσθησή του, θα μπορούσε να είναι το μοναδικό παιχνίδι που θα κόντραρε στα ίσα το Tomb Raider 2, θα αργήσει όμως να κυκλοφορήσει. Θα ήταν πολύ ενδιαφέρον να δούμε αυτή την κόντρα. Αν ρωτήσετε εμένα πάντως, υποστηρίζω το Metal Gear Solid.




Προς το παρόν τα πράγματα είναι καλά. Οταν καταφθάσουν οι κακοί, από πού θα φύγεις;

ΤΙ ΒΛΕΠΟΥΝ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΜΟΥ;

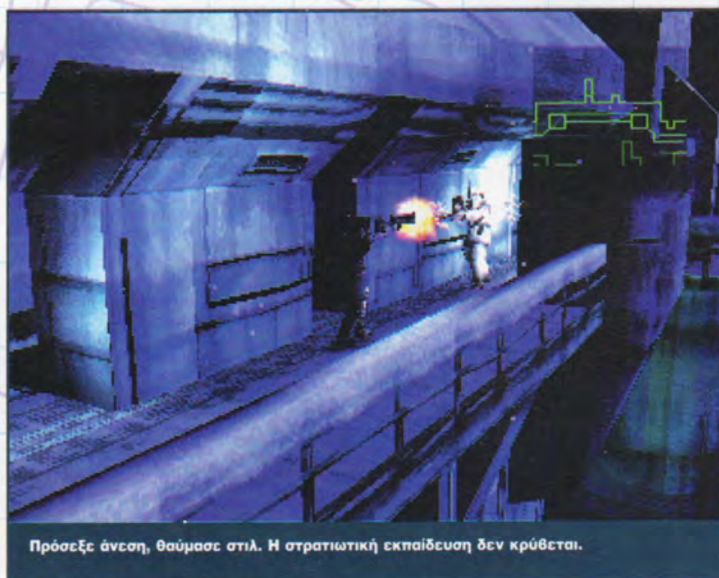
Σύμφωνα με τα πρώτα μέρη που έχουμε δει από το παιχνίδι, έχεις τη δυνατότητα σε μερικά επίπεδα να δεις τη δράση με προοπτική πρώτου προσώπου. Δεν ξέρουμε ακόμα αν μπορείς να αλλάζεις την οπτική γωνία κατά βούληση στο παιχνίδι ή αν γυρνά μόνο του σε αυτή την προοπτική ανάλογα με το επίπεδο. Οπως και να το κάνουμε όμως, είναι πολύ εντυπωσιακό.







Απ' όλα έχω, παιδιά. "Διαλέχτε"... Εχω και χειροβομβίδες για να περνά η ώρα.


Πρόσεξε άνεση, θαύμασε στιλ. Η στρατιωτική εκπαίδευση δεν κρύβεται.

CRASH BAN

Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΟΥ CRASH BANDICOOT ΣΤΙΣ ΟΘΟΝΕΣ ΣΑΣ!

Η μασκώτ ξαναχτυπά

Η πολυαγαπημένη-των κατόχων PS, τουλάχιστον- φιγούρα του Crash Bandicoot, η οποία προωθήθηκε από τη Sony ως η πιο "cool" μασκότ του κόσμου, θα επανεμφανιστεί στις οθόνες μας πολύ σύντομα. Μολονότι δε η ολοκλήρωσή του παιχνιδιού απέχει ακόμα αρκετά, η κυκλοφορία του αναμένεται τον Δεκέμβριο.
Οι πρώτες εικόνες που εμφανίστηκαν στη διεθνή έκθεση E3 απέσπασαν πολύ καλές κριτικές και προκάλεσαν μεγάλο θόρυβο γύρω από το όνομα του Crash Bandicoot. Λίγο μετά την κυκλοφορία του πρώτου μέρους, άρχισαν να καταφθάνουν στη Sony εκκλήσεις από τους φανατικούς τις σειράς για ένα sequel. Ετσι, μη έχοντας περιθώρια επιλογής, η εταιρία αποφάσισε να προβεί στην κυκλοφορία του δεύτερου μέρους. Ξεκαθάρισε, μάλιστα, ότι θα είναι κατά πολύ ανώτερο του πρώτου (ε, τι άλλο θα μπορούσε να πει), αφού θα κάνει χρήση μίας ολοκαίνουριας game engine.
Η εν λόγω game engine υπόσχεται μέχρι και δέκα φορές περισσότερα frames σε animation, μεγαλύτερο αριθμό πολυγώνων, καλύτερα







info

Σύστημα: Sony
Διάθεση: Sony
Κατασκευαστής: Naughty Dog
Τύπος: 3D Platform
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Αναμένεται
Παίκτες: 1



Οπως θλέπετε, τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν θελτιωθεί κατά πολύ.



Το κόλπο το ξέρετε από το πρώτο Crash. Πηδάτε στα θαρέλια με προσοχή, μέχρι να τα σπάσετε όλα.



Με ένα καλά υπολογισμένο πήδημα θα καταφέρετε να πάρετε όλα τα μήλα.



Εδώ σας θέλω! Πού πάμε τώρα;

DICOOT 2


Η κίνηση είναι πάρα πολύ καλή, το δε κωμικό στοιχείο έχει αυξηθεί.



"θα είναι κατά πολύ ανώτερο του πρώτου."


Τρεχάτε ποδαράκια μου!


Το πέρασμα των χασμάτων θέλει πολύ προσοχή.

renders και ειδικά εφέ με φωτισμούς και σκιές, που θα συμβάλουν στην οπτική αρτιότητα του παιχνιδιού. Ωστόσο, αλλαγές δεν συντελέστηκαν μόνο στα γραφικά αλλά και στο gameplay, όπου προστέθηκαν νέες κινήσεις και, επιπλέον, δόθηκε στον παίκτη η δυνατότητα να μην ακολουθεί συγκεκριμένη πορεία, αλλά να διαλέγει πίστα από ένα σύνολο 5-6 κάθε φορά, με όποια σειρά αυτός επιθυμεί.

Ετοιμαστείτε, λοιπόν, να συρθείτε και να τσουλήσετε μέσα από τις διπλάσιες σε μέγεθος πίστες του Crash Bandicoot 2... Προς το παρόν απολαύστε τις πρώτες φωτογραφίες που βρήκαμε και τα ξαναλέμε. 

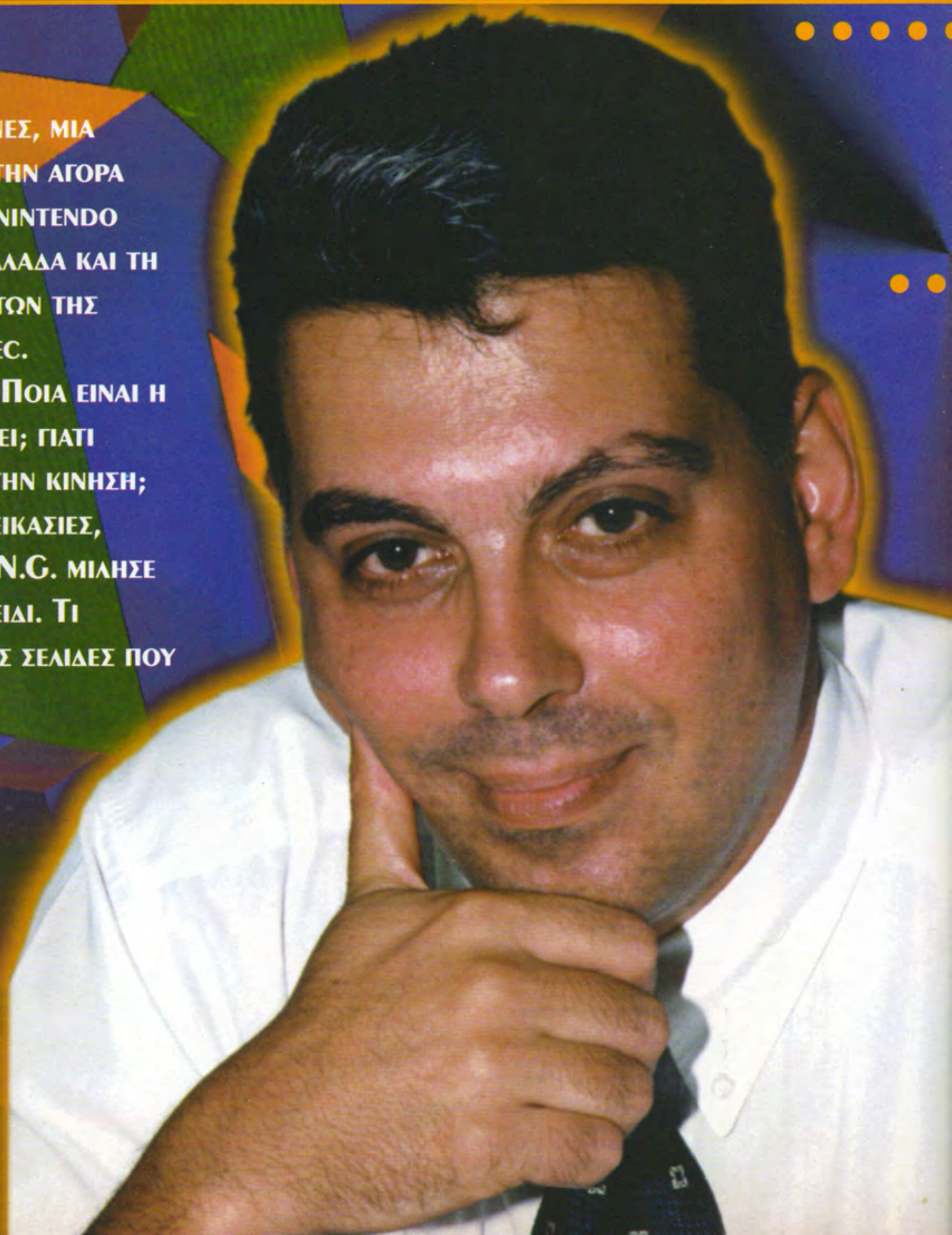

Μην στέκεσαι έτσι, αγόρι μου. Προχώρα!





ΝΕΟΣ ΑΝΕΜΟΣ

ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΛΙΓΟΥΣ ΜΗΝΕΣ, ΜΙΑ ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ ΤΑΡΑΞΕ ΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΤΩΝ VIDEO GAMES: Η NINTENDO ΑΛΛΑΖΕ ΧΕΡΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΤΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΤΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΤΗΣ ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕ Η NORTEC.
ΟΙ ΦΗΜΕΣ ΟΡΓΙΑΖΑΝ. ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η NORTEC; ΤΙ ΣΧΕΔΙΑ ΕΧΕΙ; ΓΙΑΤΙ ΠΡΟΧΩΡΗΣΕ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ; ΑΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣΟΥΝ ΟΙ ΕΙΚΑΣΙΕΣ, ΠΑΡΑΚΑΛΩ. ΤΟ PIXEL N.G. ΜΙΛΗΣΕ ΜΕ ΤΟΝ ΑΝΘΡΩΠΟ-ΚΛΕΙΔΙ. ΤΙ ΜΑΘΑΜΕ; ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΝ...



ΣΤΑ ΠΑΝΙΑ ΤΗΣ NINTENDO

Pixel Next Generation: *Θα θέλαμε, καταρχήν, να μας μιλήσετε για τη Nortec και για εσάς, καθώς οι περισσότεροι ενδεχομένως να μη γνωρίζουν κάτι σχετικά.*

Κατρινάκης Γιώργος: Η σχέση μου με τη Nintendo είναι πολύ παλιά. Ξεκίνησε κατά τα φοιτητικά μου χρόνια, όταν έκανα μεταπτυχιακές σπουδές στην Ιαπωνία, στον κλάδο της Διοίκησης Επιχειρήσεων. Ετυχε εκείνη την περίοδο να γίνει η έκρηξη των 8-bit κονσολών, με αποτέλεσμα να παρακολουθήσω τα γεγονότα τη στιγμή της δημιουργίας τους. Τελειώνοντας τις σπουδές μου αποφάσισα να κάνω μια εξάμηνη πρακτική εξάσκηση στα κεντρικά γραφεία της Itochu Corporation, λόγω των πολλαπλών δραστηριοτήτων της στην Ελλάδα. Εκείνη την εποχή ευτύχησα να συνεργαστώ με τον κ. Miura, ο οποίος θα αναλάμβανε τη διοίκηση του ελληνικού γραφείου της εταιρίας. Συμφωνήσαμε, λοιπόν, να επεκτείνουμε τις δραστηριότητες της Itochu στη χώρα μας, ξεκινώντας με την αντιπροσώπευση της Nintendo στην Ελλάδα και την Κύπρο. Μιλάμε για το Πάσχα του 1989.

P.N.G.: *Πότε παρουσιάστηκαν τα πρώτα προβλήματα;*

Κ.Γ.: Προς τα τέλη του 1994 αποχώρησε από την εταιρία ο διορατικός κ. Miura (λόγω πληρώματος χρόνου). Αντικαταστάθηκε από έναν συντηρητικό γενικό διευθυντή, ο οποίος δεν επιθυμούσε να αναλαμβάνει ρίσκα σε μία τόσο μικρή αγορά και ταυτόχρονα δεν μπορούσε να κατανοήσει την αναγκαιότητα της δραστηριοποίησης της Nintendo για μία εταιρία όπως η Itochu. Αυτό προκάλεσε πολλά προβλήματα και ασυμφωνία σχετικά με την κατεύθυνση που έπρεπε να ακολουθήσει το γραφείο της Itochu στην Ελλάδα. Το αποτέλεσμα ήταν να υποβάλω την παραίτησή μου τον Ιανουάριο του 1996, αλλά να αποχωρήσω οριστικά τον Νοέμβριο του 1996! Αυτό έγινε διότι η Nintendo είναι "πνευματικό παιδί μου". Παρέμεινα, λοιπόν, για να εκπαιδεύσω τους υπόλοιπους, οι οποίοι υποτίθεται ότι θα συνέχιζαν αυτή τη δραστηριότητα, έτσι όπως την εννοούσε ο νέος γενικός διευθυντής.

P.N.G.: *Τι ήταν αυτό που έφερε τη Nintendo σε αυτή τη θέση; Είναι γνωστό πως οι ιαπωνικές εταιρίες είναι πολύ δεμένες μεταξύ τους.*

Κ.Γ.: Δεν παύουν όμως να είναι εταιρίες και, κακά τα ψέματα, κανείς δεν θέλει να χάνει λεφτά. Η κατάσταση για τη Nintendo στην Ελλάδα πήγαινε πολύ άσχημα. Οι πωλήσεις από 2,5 δισ. το 1994 μειώθηκαν στα 2 δισ. το 1995 και περαιτέρω στα 1,7 δισ. το 1996, εξαιτίας βασικά των λανθασμένων χειρισμών του προηγούμενου αντιπροσώπου. Σταμάτησε να εκδίδεται το "Nintendo Club", το οποίο αριθμούσε περισσότερα από 40.000 μέλη. Τα φυλλάδια των προϊόντων αντικαταστάθηκαν με ασπρόμαυρες φωτοτυπίες. Οι τιμές των προϊόντων Nintendo ήταν εξωπραγματικά υψηλές. Ολα αυτά προκάλεσαν προβλήματα τόσο στους καταστηματάρχες όσο και στους καταναλωτές. Το τρίτο και κρίσιμο λάθος, κατά τη γνώμη μου, ήταν το λανσάρισμα του N64, που μόνο ως λανσάρισμα δεν μπορεί να χαρακτηριστεί. Εγινε λανθασμένη επιλογή του στρατηγικού target group της εταιρίας, δεν υποστηρίχθηκε όπως έπρεπε το μηχάνημα και οι τιμές πώλησης των κασετών ήταν εξωπραγματικές.

P.N.G.: *Πώς βλέπετε τον ανταγωνισμό στην Ελλάδα και τη διαμορφωμένη κατάσταση στην ελληνική αγορά;*

Κ.Γ.: Στην ουσία η Sony απλώς εκμεταλλεύτηκε την απουσία της Nintendo από το προσκήνιο, ενώ η Sega το μόνο που κατάφερε ήταν να εκμεταλλευτεί τη δυναμική, τη φόρα που είχε πάρει από το παρελθόν. Κανένας δεν μπορεί να συναγωνιστεί τη Nintendo, διότι δεν μιλάμε για τα ίδια μηχανήματα, ούτε για την ίδια ιστορία.

P.N.G.: *Με ποιον τρόπο σκοπεύετε να βοηθήσετε την αγορά και τους καταναλωτές;*

Κ.Γ.: Ας ξεκινήσουμε με τα της αγοράς, αφού για τους καταναλωτές τα σχέδιά μας είναι πολλά. Εχουμε σκοπό να μεγιστοποιήσουμε την εξυπηρέτηση τόσο σε επίπεδο χονδρικής όσο και σε επίπεδο λιανικής. Τέρμα πια οι προσφορές-πακέτα. Ο καθένας θα αγοράζει μόνο αυτό που θέλει και χρειάζεται, χωρίς να αναγκάζεται να παίρνει οτιδήποτε άλλο θέλουν να ξεφορτωθούν οι εταιρίες και τα καταστήματα. Επίσης, θα σταματήσει να ισχύει το καθεστώς των ελάχιστων παραγγελιών. Ο καθένας θα έχει ίδια και ίση αντιμετώπιση με όλους. Το πιο σημαντικό, όμως, είναι η μείωση των τιμών μας έως και 40%.

P.N.G.: *Πώς θα το επιτύχετε αυτό;*

Κ.Γ.: Εχουμε ορίσει για κάθε μηχάνημά μας τέσσερις κατηγορίες τιμών. Τα software houses, από την πλευρά τους, κατηγοριοποιούνται μόνα τους, ανάλογα με το πόσο εμπιστοσύνη δείχνουν στον τίτλο τους. Ετσι οι καταναλωτές πληρώνουν αυτά που πράγματι πρέπει να πληρώσουν και δεν επιβαρύνουν την τσέπη τους με τα σπασμένα της εταιρίας. Εμείς πιστεύουμε ότι δεν πρέπει τα σπασμένα της χαμηλής τιμής πώλησης των μηχανημάτων να τα πληρώνουν οι κασέτες, τιμωρώντας έτσι τον καταναλωτή για την επιλογή του. Ηταν ανεπίτρεπτο να πωλούνται κασέτες του S.NES στις 30.000 δρχ. Τώρα που το μηχάνημα πωλείται κανονικά, ο πιο ακριβός τίτλος του κοστίζει 18.900 δρχ. Κάνοντας κάτι τέτοιο και επειδή πιστεύουμε ότι η ελληνική αγορά είναι



"price oriented", δίνουμε στον καταναλωτή την ευκαιρία να αγοράσει ένα θαυμάσιο μηχάνημα 16-bit, με εκπληκτική γκάμα κασετών, στη μισή τιμή των 32/64-bit, χωρίς να του αφαιρούμε τίποτε από το game fun. Εχουμε επίσης το δυνάμωμα του Game Boy. Κυκλοφορούν ήδη τα καινούρια χρωματιστά Pockets, τα οποία πιστεύω ότι θα εξαπλωθούν στην αγορά και θα προκαλέσουν μανία όμοια με αυτή των πρώτων ημερών του Game Boy.

P.N.G.: *Ολα αυτά είναι πολύ καλά. Τι γίνεται, όμως, με το N64;*
Κ.Γ.: Πρώτα απ' όλα, πιστεύω πως τα 3.000 κομμάτια που είχε διαθέσει η προηγούμενη αντιπροσωπία είναι ένα νούμερο μηδενικό για το μηχάνημα. Το N64 πουλά σαν τρελό στο εξωτερικό. Σε εμάς πέφτει το βάρος να λανσάρουμε το μηχάνημα από την αρχή. Το N64 είναι το καλύτερο μηχάνημα που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή στην αγορά και θα συνεχίσει να είναι για πολύ καιρό ακόμη. Μην ξεχνάμε ότι μιλάμε για 64 bit. Εκτός των άλλων, προσφέρει τον καλύτερο τρόπο διασκέδασης. Επιτρέπει σε τέσσερις παίκτες να παίζουν ταυτόχρονα χωρίς να χρειαστεί να αγοράσουν adapters, το διπλό χειριστήριό του (αναλογικό-ψηφιακό) είναι το μοναδικό που δίνει την απόλυτη 3D αίσθηση, ενώ με το Rumble Pack μεταφέρεται η virtual reality εμπειρία στο σπίτι. Το N64 καταφέρνει αυτό που δεν μπορούν να επιτύχουν οι άλλες εταιρίες. Σου δίνει τη δυνατότητα να ζεις το παιχνίδι. Αυτό που θα πρέπει να έχουν υπόψη οι καταναλωτές είναι ότι όλα τα καινούρια παιχνίδια θα είναι συμβατά με Rumble Pack.

P.N.G.: *Τι γίνεται με τη διαμόρφωση των τιμών;*
Κ.Γ.: Οι τιμές στα παιχνίδια του N64 θα ξεκινούν από 15.900 δρχ. και θα φθάνουν έως τις 29.900 δρχ. Επισημαίνω βέβαια σε αυτό το σημείο ότι όλες οι καινούριες εσωτερικές παραγωγές της Nintendo θα πωλούνται από 15.900-22.900 δρχ. Οσον αφορά στο εξωτερικό και τις διαφορές των τιμών σε σχέση με αυτές στην Ελλάδα, πρέπει να πω ότι η χώρα μας είναι φθηνότερη! Στην Αγγλία τα παιχνίδια πωλούνται στις 69 λίρες (περίπου 31.000 δρχ.). Οσον αφορά στο μηχάνημα, αυτή τη στιγμή είναι μόλις κατά 4.000-5.000 δρχ. ακριβότερο από τα 32-bit μηχανήματα, διαφορά ελάχιστη εάν υπολογίσουμε ότι το μηχάνημά μας είναι πολύ καλύτερο και δεν έχει βγάλει ακόμη στο τραπέζι όλα τα χαρτιά του.

P.N.G.: *Τι συμβαίνει με το 64DD;*
Κ.Γ.: Αυτή τη στιγμή δεν μπορώ να σου πω τι συμβαίνει, έχουμε όμως να δείξουμε τόσο πολλά που θα τρίβετε τα μάτια σας.

P.N.G.: *Κυκλοφορούν όμως τόσο πολλές φήμες και ανεξακρίβωτα στοιχεία. Ως εκ τούτου, ο κόσμος πρέπει να είναι σε θέση να ξεχωρίσει την πραγματικότητα.*
Κ.Γ.: Το μόνο που μπορώ να πω προς το παρόν είναι ότι το 64DD θα επιτρέπει την αναβάθμιση των παιχνιδιών, χωρίς να χρειάζεται ο χρήστης να πληρώνει από την αρχή το παιχνίδι. Αναφέρω ένα παράδειγμα με το FIFA 97. Με την κυκλοφορία του FIFA 98, ο χρήστης δεν θα χρειαστεί να το αγοράσει, καθώς δίνοντας πολύ λιγότερα χρήματα θα αγοράζει την αναβάθμισή του. Ετσι, μπορούν να σταματήσουν να φωνάζουν όσοι καλοθελητές διαμαρτύρονταν για την κυκλοφορία με κασέτα αντί για CD. Το μέλλον, τελικά, είναι πίσω από τη Nintendo.

P.N.G.: *Ποιά η κατάσταση με τους διαθέσιμους τίτλους;*
Κ.Γ.: Είμαστε σίγουροι ότι κατά την περίοδο των γιορτών θα υπάρχουν περίπου 30 διαθέσιμοι, ενώ μέχρι τα τέλη του 1998 θα έχουμε φθάσει τους 60.

P.N.G.: *Από ό,τι αντιλαμβάνομαι, τα πράγματα είναι πολύ... ζεστά.*
Κ.Γ.: Οχι απλώς ζεστά, καίνε. Είμαστε αποφασισμένοι να εδραιώσουμε τη Nintendo στην κορυφή και δεν μπορεί να μας σταματήσει απολύτως τίποτα. Η ποιότητα των προϊόντων, η μοναδικότητα των θεμάτων, η τεχνολογική υπεροχή της Nintendo και η τιμολογιακή πολιτική μας το εγγυώνται.

P.N.G.: *Η Nintendo ήταν γνωστή για την εξυπηρέτηση του καταναλωτή και μετά την πώληση. Ποια η συνέχεια;*
Κ.Γ.: Αυτή η εξυπηρέτηση δεν θα μπορούσε να σταματήσει. Είναι το σήμα κατατεθέν της Nintendo σε όλο τον κόσμο και κάτι που έχουν προσπαθήσει να αντιγράψουν όλοι οι άλλοι. Καταρχήν, όλα τα προϊόντα μας θα φέρουν ταινία ασφαλείας η οποία, όπως ίσως έχουν δει οι καταναλωτές, αυτή τη φορά επιτρέπει στον αγοραστή να διαβάζει τι αναφράφεται στο κουτί, αφού είναι διάφανη.
Εκτός αυτού, κάθε προϊόν περιέχει έγχρωμη αφίσα, ελληνικές οδηγίες χρήσης και φυσικά το κουπόνι της εγγύησης. Πέρα από αυτά αναβαθμίζεται το service της εταιρίας, καθώς η διάρκεια παραμονής των μηχανημάτων σε



αυτό θα είναι το ανώτερο δύο εβδομάδες, ενώ το πιο σημαντικό είναι ότι ο καταναλωτής θα επιβαρύνεται μόνο με το κόστος του ανταλλακτικού. Ο καταναλωτής δεν θα πληρώνει "κέρδος" εταιρίας από το service. Πρέπει να προσθέσω ότι είμαστε κοντά στην υπογραφή ειδικής συμφωνίας με τη Mediatel, δημιουργώντας ειδική γραμμή βοήθειας για παιχνίδια. Αυτό θα δώσει και στο εμπορικό τμήμα την ευκαιρία να δουλέψει απερίσπαστο.

P.N.G.: *Ποιοι τίτλοι πιστεύετε ότι θα κυριαρχήσουν στο N64 την περίοδο των εορτών;*
Κ.Γ.: Πιστεύω πολύ στα Lylat Wars, Bomberman64, Mischief Makers, Blast Corps, GoldenEye 007 και Diddy Kong Racing. Αυτά θεωρώ ότι θα είναι τα σημεία αναφοράς τα φετινά Χριστούγεννα.

ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ... ΜΑΓΑΖΙΑ!

Tele Club

Για όσους δεν γνωρίζουν τι εστί "Tele Club", επισημαίνουμε ότι είναι ένα από τα πιο παλιά καταστήματα στο χώρο και ίσως το μεγαλύτερο δίκτυο καταστημάτων αφιερωμένο στην ηλεκτρονική διασκέδαση. Πρόσφατα εγκαινιάστηκε άλλο ένα κατάστημα στην περιοχή του Αιγάλεω. Αποφασίσαμε, λοιπόν, να ρίξουμε μια ματιά στο νέο κατάστημα, να γνωρίσουμε τους υπεύθυνους για τη λειτουργία του και να διαπιστώσουμε "ιδίοις όμμασι" τι είναι αυτό που κάνει τόσο κόσμο να εμπιστεύεται τα καταστήματα "Tele Club" για την ηλεκτρονική του διασκέδαση.

Η τοποθεσία του νέου καταστήματος της εν λόγω αλυσίδας στο Αιγάλεω (Θηβών 365, πολύ κοντά στην Ιερά Οδό) εξασφαλίζει την εύκολη πρόσβαση σε αυτό σχεδόν από οποιοδήποτε σημείο της Αθήνας - όσοι μάλιστα διαθέτουν ή σκέφτονται να πάνε με αυτοκίνητο δεν θα αντιμετωπίσουν καμία δυσκολία με το παρκάρισμα. Η επίσκεψή μας ήταν εντελώς





απροειδοποίητη, διότι θέλαμε να "πιάσουμε" το κατάστημα σε ώρα εντατικής εργασίας, χωρίς να έχει προετοιμαστεί για κάτι το ιδιαίτερο. Σκοπός μας ήταν να πάρουμε μια mini συνέντευξη από τον υπεύθυνο του καταστήματος (στη συγκεκριμένη περίπτωση, υπεύθυνη), την οποία και παραθέτουμε στο ένθετο.

Το κατάστημα, παρ' ότι είχε ανοίξει μόλις πριν από λίγες ημέρες, ήταν γεμάτο κόσμο. Φαίνεται ότι τόσο τα παιδιά όσο και οι μεγαλύτεροι gamers της περιοχής αισθάνονταν έντονα την έλλειψη κάποιου εξειδικευμένου καταστήματος στην περιοχή τους, με αποτέλεσμα να το αγκαλιάσουν αμέσως. Το στήσιμο του καταστήματος ήταν ιδιαίτερα



προσεγμένο, μολονότι δεν ήταν ακόμη καθ' όλα έτοιμο (λογικό άλλωστε, αφού διένυε την πρώτη εβδομάδα λειτουργίας του). Παρ' όλα αυτά, δεν πρέπει να υπήρξε πελάτης που να έφυγε δυσαρεστημένος, αφού σχεδόν όλα όσα θα μπορούσε να ζητήσει ένας gamer βρίσκονταν ήδη στα ράφια. Οι υπάλληλοι του καταστήματος είναι πλήρως ενημερωμένοι, πρόθυμοι να εξυπηρετήσουν τον πελάτη και να του προσφέρουν ανά πάσα στιγμή οποιαδήποτε βοήθεια ή συμβουλή χρειαστεί. Με μεγάλη έκπληξη διαπιστώσαμε πως η σιγουριά με την οποία δίνουν τις συμβουλές πηγάζει από το γεγονός ότι παίζουν και οι ίδιοι τα παιχνίδια που πουλάνε (τουλάχιστον τα περισσότερα). Πρόκειται μάλιστα για δεινούς παίκτες. Για την ακρίβεια, σημείωσαν καταπληκτικούς χρόνους στο Porsche Challenge, μόνο και μόνο για να δείξουν το συγκεκριμένο παιχνίδι σε κάποιον πελάτη.
Τα μεγάλα διαλείμματα στη συζήτηση που είχαμε με την υπεύθυνη του καταστήματος, Ελένη Σταματίου, μας έδωσαν την ευκαιρία να περιεργαστούμε το χώρο. Το κατάστημα δεν είναι πολύ μεγάλο, τα ράφια του όμως κατακλύζονται από τα τελευταία παιχνίδια που κυκλοφορούν για όλα τα μηχανήματα, χωρίς να λείπουν φυσικά οι παλαιότερες κυκλοφορίες και οι εισαγόμενοι τίτλοι για όλες τις κονσόλες. Τα περισσότερα περιφερειακά της αγοράς βρίσκονταν ήδη στα ράφια και, όπως ενημερωθήκαμε, η παραλαβή καινούριων τίτλων, περιφερειακών και αξεσουάρ ήταν θέμα ημερών. Αρκετά καλή είναι και η διακόσμηση του καταστήματος, με το μέταλλο να είναι το κυρίαρχο υλικό - χαρακτηριστικό στοιχείο όλων των "Tele Club".





Ας περάσουμε, όμως, τώρα στη mini συνέντευξη με την υπεύθυνη του καταστήματος, Ελένη Σταματίου.

Pixel Next Generation: *Σε ποιες άλλες περιοχές λειτουργούν "Tele Club";*
Σταματίου Ελένη: Ξεκινήσαμε από την Καλλιθέα και εν συνεχεία ανοίξαμε σε Βόλο, Θεσσαλονίκη, Αγίους Αναργύρους, Κύπρο, Πάτρα, Ρόδο, Ζωγράφου, Αιγάλεω. Σύντομα θα είναι έτοιμο και το κατάστημα στη Γλυφάδα. Σκοπός μας είναι μέχρι το τέλος του '97 να είναι έτοιμα ακόμη δύο καταστήματα και μέχρι το τέλος του '98 να έχουν προστεθεί άλλα είκοσι στο δίκτυό μας.

P.N.G.: *Τι είναι αυτό που κάνει τα "Tele Club" να διαφέρουν;*
Σ.Ε.: Είναι πάρα πολύ απλό: Στο δίκτυο καταστημάτων "Tele Club" σκοπός μας δεν είναι μόνο να πουλήσουμε, αλλά να βοηθήσουμε και να συμβουλέψουμε τον αγοραστή στο να βρει μέσα στην πληθώρα των προϊόντων αυτό που τον εξυπηρετεί και τον συμφέρει οικονομικά.

P.N.G.: *Ποια τα μελλοντικά σχέδιά σας;*
Σ.Ε.: Δεν μπορώ, φυσικά, να σου πω τα μελλοντικά σχέδιά μας, γιατί θέλουμε να κάνουμε έκπληξη στον κόσμο. Αυτό που πρέπει να ξέρεις είναι ότι έχουμε σκοπό να μπούμε στην αγορά οικιακών συστημάτων Virtual Reality. Ο χώρος είναι ακόμη στα σπάργανα, έχουμε όμως αρχίσει τις επαφές μας έτσι ώστε, όταν αρχίσουν τα V.R. συστήματα να επεκτείνονται, να μπορούμε να προσφέρουμε τις πιο φθηνές και αξιόπιστες λύσεις. Επίσης, θα συνεχίσουμε τις εγκαταστάσεις κονσολών σε περιβάλλον Home Cinema.

P.N.G.: *Ποια παιχνίδια θα κυριαρχήσουν, κατά τη γνώμη σας, την περίοδο των Χριστουγέννων;*
Σ.Ε.: Από τη Sony τα Tomb Raider 2, Crash Bandicoot 2, F1 '97 και Time Crisis. Από τη Sega τα Touring Car, Sonic R και Last Bronx. Από τη Nintendo τα Golden Eye, Diddy Kong Racing, ενώ και το INTL Superstar Soccer θα συνεχίσει να πουλά πολύ καλά.

P.N.G.: *Πώς βλέπετε να διαμορφώνεται η αγορά των Χριστουγέννων;*
Σ.Ε.: Αυτά τα Χριστούγεννα θα μάθει ο πολύς ο κόσμος ποια είναι πράγματι τα video games. Η Sony θα συνεχίσει να είναι πρώτη, η Nintendo θα πουλήσει επίσης πολύ καλά, ενώ και η Sega θα πάει καλά. Δεν νομίζω όμως να απειλήσει ιδιαίτερα τις άλλες δύο.

Με αυτά τα λίγα λόγια φθάνει στο τέλος της η παρουσίαση του καταστήματος "Tele Club" στο Αιγάλεω. Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε την κ. Ελένη Σταματίου για το χρόνο που μας διέθεσε.

"Το Street Fighter επέστρεψε και είναι φοβερό."



Αυτό μοιάζει με οντισιόν για το "Πύρινες Καρδιές"... Πυρ!



Τελικά, αυτός ο Garuda φαίνεται πως έχει παντού καρφιά. Ελπίζω, τουλάχιστον, να τα καθαρίζει έπειτα από κάθε μάχη.

STREET FIGHT

ΤΙ, ΚΙ ΑΛΛΟ STREET FIGHTER; ΕΙΧΑΜΕ ΤΟ II, ΤΟ TURBO, ΤΟ SUPER, ΤΟ ZERO, ΤΟ ALPHA ΚΑΙ ΤΟ III. ΔΕΝ ΗΤΑΝ ΑΡΚΕΤΑ; ΟΧΙ, ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΔΕΙ ΤΙΠΟΤΕ ΑΚΟΜΑ!

Πολύ ξύλο!

Ο αριστερός αντίχειράς μου έχει ένα μικρό μαύρο σημάδι: έναν κύκλο από χτυπημένο και μάλλον κατεστραμμένο δέρμα, απόδειξη πρόσφατων συνεχών χτυπημάτων σε σκληρή επιφάνεια. Και ξέρετε κάτι; Δεν με νοιάζει. Αυτό το σημάδι από νεκρωμένα κύτταρα σημαίνει μόνο ένα πράγμα: ότι βγήκε το καινούριο Street Fighter για το Playstation και ότι οι γωνίες του χειριστηρίου του μάλλον θα κάνουν πολύ κόσμο να υποφέρει! Πιστό στην παράδοση των πρόσφατων Street Fighter, έχει έναν παράλογα μακροσκελή τίτλο: Street Fighter Ex Plus α (πολύ θα ήθελα να δω τους ξένους συναδέλφους να ψάχνουν για ελληνική γραμματοσειρά στους υπολογιστές τους, προκειμένου να τυπώσουν το άλφα!). Μέχρις ότου ολοκληρώσετε την ανάγνωση του τίτλου, το παιχνίδι θα έχει φορτώσει και θα το αναγνωρίσετε αμέσως ως ένα κλασικό Street Fighter. Ο Ryu και ο Ken κάνουν άμεσα την εμφάνισή τους στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων. Ο Vega (ή Bison, όπως λέγεται στις μη ιαπωνικές εκδόσεις) παραμένει ο μεγαλόσωμος κακός με τις μεγάλες βάτες. Οι Dragon punches και οι μπάλες φωτιάς εκτελούνται με τα ίδια πλήκτρα. Όσον αφορά στις νεότερες προσθήκες (π.χ., συνδυασμοί χτυπημάτων και δυναμικές επιθέσεις) δεν ξεφεύγουν από το αναμενόμενο. Τι το καινούριο, λοιπόν; Το παιχνίδι είναι τρισδιάστατο! Καλώς ήλθατε στον 20ό αιώνα!



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Electronic Arts



Single Player · Multiplayer



Ο Zangief πηγαίνει σηκωτή τη Sakura στο γραφείο των καθηγητών, επειδή φορούσε ακατάλληλα μποτάκια.



Αυτή η κλωτσιά είναι το ίδιο δυνατή στις τρεις διαστάσεις όπως και παλιά.

ΔΥΝΑΤΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

Η Capcom, αντιστεκόμενη για καιρό στον πειρασμό να δώσει πολυγωνική μορφή στην κορυφαία δημιουργία της,

ΕΣΥ ΠΟΙΟΣ ΕΙΣΑΙ, Ο ΚΕΝ;

Νέες φάτσες και παλιοί γνώριμοι συναντώνται στο SF EX. Κάποιοι από αυτούς είναι ωραίοι και κάποιοι είναι δράμα! Ποιον θα διαλέξετε για να μη γίνετε ρεζίλι;



Chun Li

Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter II*

Ειδικότητα: Spinning Bird Kick

Μία μυστική αστυνομικός που θέλει να πάρει εκδίκηση για το θάνατο του πατέρα της. Στο SF EX φορά το κανονικό κοστούμι της.



C Jack

Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter EX*

Ειδικότητα: Bat Attack

Μπορεί να μην ξέρουμε το μικρό όνομα αυτού του ξωτιά του Clint Eastwood, ξέρουμε όμως ότι βαστά ένα μεγάλο μπαστούνι και έχει άγριες διαθέσεις!



Blair Dame

Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter EX*

Ειδικότητα: Flash Kick

Φαίνεται πως αυτή η κυρία με τις ψηλές μπότες που δέρνει κόσμο έχει απλώς το ίδιο όνομα με τον πρωθυπουργό της Αγγλίας!



D Dark

Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter EX*

Ειδικότητα: Νάρκες

Αυτός ο βετεράνος των Ειδικών Δυνάμεων αρέσκεται να πετά εκρηκτικά στους εχθρούς του και ζει σε υπόνομο, γεγονός που δικαιολογεί την παρουσία της μάσκας στο πρόσωπό του.



Dhalsim

Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter II*

Ειδικότητα: Yoga Flame

Μάλλον συγγενής του Γκάντι, ο Dhalsim καταφέρνει μέσω της γιόγκα να επιμηκύνει τα άκρα του για εξ αποστάσεως επιθέσεις.



Garuda

Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter EX*

Ειδικότητα: Fun With Spikes

Δεν ξέρουμε πολλά γι' αυτόν τον τύπο, παρά μόνο ότι έχει άφθονα καρφιά πάνω του που... βγάζουν μάτια!



Gouki

Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter Alpha*

Ειδικότητα: Air Fireball

Ένας σατανικός μαχητής που προσπάθησε να παρασύρει τον Ryu στη σκοτεινή πλευρά στο SFA. Το όνομά του ήταν Akuma. (Λέτε να φοροδιαφεύγει;)



Guile

Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter II*

Ειδικότητα: Sonic Boom

Έλειψε από τα τελευταία παιχνίδια. Τώρα, όμως, ο τύπος που έδωσε νέα διάσταση στον όρο "ζελ στα μαλλιά" επιστρέφει δριμύτερος!

ER EX PLUS α



Ο Dhalsim ενώ απολαμβάνει ένα μασάζ στο σβέρκο του. Σίγουρα θα χρειαστεί γιόγκα για να ισιώσει!



Ο Dark κάνει κάτι το ακατονόμαστο πίσω από τον Zangief, ο οποίος δείχνει μάλλον τσαντισμένος!

προτίμησε να συμπεριλάβει περισσότερα frames στις δισδιάστατες εκδόσεις της.

Η εν λόγω συνήθεια έφθασε στα άκρα με την έκδοση του Street Fighter III ως arcade, αφού οι απλές κινήσεις όπως τα fireballs απαιτούσαν περίπου είκοσι frames, κάτι που σημαίνει πως οι κάτοχοι του Nintendo 64 (σημειωτέον, ακόμη περιμένουν ένα καλό beat'em up για το μηχάνημά τους) δεν θα δουν ποτέ το SFIII, γιατί δεν χωρά στο cartridge.

Nintendo-Sony, σημειώσατε 1! Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν και όρια στο πόσο μακριά μπορεί να φθάσει το παραδοσιακό animation, δεδομένου του ότι αφ' ενός κάποιος πρέπει να αναλάβει το σχεδιασμό και αφ' ετέρου εκείνοι που τον αναλαμβάνουν συνεχώς διαμαρτύρονται, προβάλλοντας απαράδεκτες οικονομικές απαιτήσεις όπως χρήματα για φαγητό! Αν, όμως, ληφθεί η απόφαση το παιχνίδι να γίνει τρισδιάστατο και σχεδιασθούν οι χαρακτήρες, τότε το μόνο που χρειάζεται είναι κάνα-δυο πωρωμένοι να ασχοληθούν με την τελειοποίησή του παίζοντας τις ρουτίνες κίνησης, έως ότου τα χτυπήματα αποκτήσουν ρεαλιστικό χαρακτήρα. Απλά πράγματα!

P▶



Η Pullum δέχεται επίθεση.



Τελικά, ο Dhalsim πρέπει να κόψει τα καυτερά φαγητά.

FIGHTER plus α



Hokuto
Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter EX*
Ειδικότητα: Neck Breaker
Στη φίλη μας εδώ αρέσει να ντύνεται όπως οι σαμουράι. Με φαρδιά παντελόνια, δηλαδή, που όμως δεν ανακόπτουν την ταχύτητά της.



Kairi
Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter EX*
Ειδικότητα: Dragon Punch
Ένας κλώνος των Ken και Ryu, έχει χάσει το ένα μάτι του όπως και ο Sagat παλιότερα. Οι κίνδυνοι του επαγγέλματος!



Ken
Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter*
Ειδικότητα: Flaming Dragon Punch
Ο παλιόφιλος, αντίζηλος και σύντροφος του Ryu, ο Ken γιορτάζει τις νίκες του με ποτό, γυναίκες και γρήγορα αμάξια. Τόσο άσχημα, δηλαδή!



Darun Mister
Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter EX*
Ειδικότητα: Hammer Punch
Παλαιστής όπως ο Zangief, με κύριο χαρακτηριστικό το περίεργο μουστάκι. Α, να μην ξεχάσω τις τεράστιες γροθιές του!



Pullum Purna
Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter EX*
Ειδικότητα: Spiral Arrow
Ανατολίτικη γοητεία! Πρέπει να πήγε στο ίδιο σχολείο με την Cammy από το Super Street Fighter, γιατί κάνουν σχεδόν τις ίδιες κινήσεις.



Ryu
Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter*
Ειδικότητα: Fireball
Μαζί με τον Ken, που έχει το ίδιο στιλ, είναι ο καλύτερος "all around" μαχητής. Και ωραίος τύπος, επίσης!



Sakura
Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter Alpha*
Ειδικότητα: Dashing Dragon Punch
Ένα γιαπωνέζικο σχολιαρούδι που μάλλον έχει ερωτευτεί τον Ryu και θέλει να του το αποδείξει... τσακίζοντάς τον στο ξύλο!



Skullomania
Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter EX*
Ειδικότητα: Cannonball Attack
Ναι, δείχνει λίγο αστείος. Διαθέτει, όμως, φοβερές κινήσεις!



Allen Snider
Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter EX*
Ειδικότητα: Αντιγραφή των Ryu και Ken
Άλλος ένας κλώνος των δύο αγαπητών χαρακτήρων, με όλες τις κινήσεις τους.



Vega
Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter II*
Ειδικότητα: Psycho Crusher
Γνωστός στη Δύση και ως M Bison, είναι ένας ψυχοπαθής δικτάτορας με περίεργα χόμπι, όπως η καταστολή κάθε αντίστασης.


Μία από τις νέες πολεμίστριες στο καινούριο SF είναι και η Blair. Γυναικάρα!


Οι Power Moves, που είδαμε για πρώτη φορά στο Street Fighter Alpha, συνεχίζονται και εδώ. Η Sakura θα χτυπήσει...


Το video για τη νίκη του Ken αποδεικνύει πως ο ήρωας δεν έχει αλλάξει.



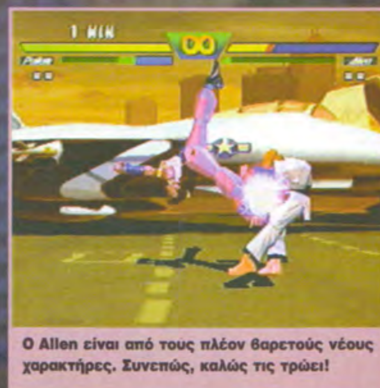
Το ωραίο με το SF EX (χάριν συντομίας) είναι ότι όποιος έχει παίξει με κάποια από τις παλαιότερες εκδόσεις του Street Fighter II είναι σε θέση να παίξει αμέσως, χωρίς να απαιτείται εκμάθηση των νέων κινήσεων. Οι παλιοί χαρακτήρες (Ryu, Ken, Chun Li, Guile, Zangief και Dhalsim) διατηρούν περίπου τις ίδιες κινήσεις με μόλις λίγες αλλαγές. Για παράδειγμα, κάποιες κλωτσιές των Ryu και Ken έχουν λιγότερες επιπτώσεις, ενώ και η fireball της Chun Li φαίνεται πως έχει εξαφανιστεί (εμείς, τουλάχιστον, δεν καταφέραμε να την εκτελέσουμε). Εκτός αυτού, όμως, τα υπόλοιπα είναι πάνω-κάτω τα ίδια, οπότε όλοι εσείς που προτιμάτε τον Ken για να ρίχνετε ασταμάτητα dragon punches θα νιώσετε σαν στο σπίτι σας!

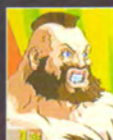
Εμπρός, Παλικάρια Μου!
Υπάρχουν συνολικά δεκαεννέα προς επιλογή μαχητές από την αρχή του παιχνιδιού και άλλοι τέσσερις που, μολονότι είναι παρόντες στην οθόνη επιλογής, είναι επιλέξιμοι μόνο υπό ορισμένες συνθήκες (το παιχνίδι, άλλωστε, μπορεί να σώσει την πρόοδό σας σε κάρτα μνήμης). Οι δύο από αυτούς τους χαρακτήρες είναι "σατανικές" εκδόσεις δύο κανονικών μαχητών, των Ryu και Hokuto, ενώ οι άλλοι δύο, οι Cycloid-Beta και Cycloid-Omega, είναι ένας πολεμιστής-φάντασμα και μιά πράσινη μορφή με περίγραμμα ανθρώπινου μαχητή αντίστοιχα. Η ύπαρξή τους αποτελεί μυστήριο, καθώς ναι μεν εμφανίζονται στην οθόνη και το βιβλίο οδηγιών, αλλά τα γιαπωνέζικα που γνωρίζουμε είναι, βλέπετε, λίγο περιορισμένα και δεν καταφέραμε να τους επιλέξουμε (κάτι που ίσως γίνεται, όταν κερδίσετε στο υψηλότερο επίπεδο δυσκολίας - τι εύκολο!).
Εκτός από αυτούς τους κρυφούς χαρακτήρες, δέκα από τους μαχητές στο SF EX είναι καινούριοι, αν και μερικοί μάχονται όπως κάποιοι από παλαιότερα Street Fighter. Ο Skullomania (μολονότι μοιάζει αστείος, είναι δύσκολος αντίπαλος) διατηρεί κινήσεις του παλιού καλού Blanka, ενώ η Pullum Purna (κρίνοντας από το όνομα, μάλλον πρόκειται για εξωτικό μεζέ!) είναι στην πραγματικότητα η Cammy με φαρδύτερα παντελόνια. Οι δε Gouki (ή Akuma) και Sakura είναι οι μόνοι από τη σειρά Alpha. Αν και πολυγωνικοί, όλοι οι χαρακτήρες είναι εύκολα αναγνωρίσιμοι. Το παιχνίδι φέρνει λίγο στο Tekken 2, με την Capcom να θυσιάζει τη λείανση των λεπτομερειών για χάρη της γρήγορης κίνησης. Πάντως, πρόκειται για λεπτομέρεια που μπορεί να παρατηρηθεί μόνο από πολύ κοντά - ούτως ή άλλως, θα είστε πολύ απασχολημένοι με το να παίζετε ξύλο για να το προσέξετε!
Τα backgrounds απογοητεύουν λίγο, καθώς υστερούν στην απόδοση των λεπτομερειών, στοιχείο που συνήθως χαρακτηρίζει τα παιχνίδια Street Fighter. Πάντως, αντίθετα με το Fighters Megamix για το Saturn, αυτά τουλάχιστον στρέφονται γύρω από τους μαχητές με την ίδια ταχύτητα που στρέφεται το έδαφος. Κάνουν, όμως, τη δουλειά τους... Κάποια, μάλιστα, διαθέτουν ωραία οπτικά εφέ. Χαρακτηριστικά σημειώνουμε ότι στον υπόνομο του Dark το νερό στο έδαφος πετάγεται όταν οι παίκτες κινούνται.





Πάρε κι αυτή! Για να μάθεις να έχεις μουστάκι σαν του Σαλβαντόρ Νταλί.


Ο Allen είναι από τους πλέον βαρετούς νέους χαρακτήρες. Συνεπώς, καλώς τις τρώει!



Zangief

Πρώτη εμφάνιση: *Street Fighter II*

Ειδικότητα: Spinning Piledriver

Αν καταφέρετε να μάθετε καλά τις κινήσεις του; θα τους φάτε όλους. Αν όχι, θα τις φάτε απ' όλους!







Αν αποτελειώσετε έναν αντίπαλο με μία power move, θα ανταμειφθείτε με ένα μήνυμα και... έναν μετεωρίτη.



Ο Blanka μπορεί να λείπει, οι κινήσεις του όμως είναι ακόμη εδώ, χάρη στον Skullomania.



Ε, αυτός κλέβει! Ο Dark ρίχνει εκρηκτικά, όπως μόλις ανακάλυψε ο Zangief. Και εσείς πιστεύετε τα περί άοπλης μάχης...

Και Αλλα Καιρια Χτυπηματα...

Πώς, όμως, είναι το παιχνίδι; Η απάντηση; Οπως ένα Street Fighter! Αλλωστε, η σειρά κυκλοφορεί εδώ και πάρα πολύ καιρό, για τον απλούστατο λόγο ότι πάντα πρόσφερε καλό gameplay. Συνεπώς, το SF EX δεν έχει την ανάγκη μίας καινούριας φόρμουλας σε αυτό τον τομέα. Είναι πολύ ανώτερο του Mortal Kombat και εξίσου καλό με το Tekken 2 και τα Virtua Fighter της Sega.
Αυτό που λείπει από το SF EX είναι η "αληθινή" χρήση της τρίτης διάστασης. Εκτός από ορισμένες κινήσεις (π.χ., πετάγματα), η κάμερα απλώς ακολουθεί τους παίκτες πέρα-δώθε. Δεν υπάρχουν κινήσεις αποφυγής ούτε κυλίσματα όπως στο Toshinden. Ουσιαστικά, το SF EX είναι ένα κλασικό δισδιάστατο Street Fighter, με πολυγωνικούς μαχητές αντί για sprites, γεγονός το οποίο μας απογοήτευσε λίγο. Βλέπετε, θα θέλαμε να υπάρχει κάποιος τρόπος αποφυγής των χτυπημάτων. Αντιστάθμισμα, όμως, στην έλλειψη αποτελεί το ότι όλα τα Street Fighter παίζονται εξαιρετικά ευχάριστα. Απόδειξη ότι, όση ώρα εξετάζαμε το παιχνίδι στα γραφεία του "Pixel", πολλοί συνάδελφοι προσφέρθηκαν να δοκιμάσουν "μια στα γρήγορα" για να σηκωθούν μισή ώρα αργότερα με ματωμένους αντίχειρες.
Ναι, λοιπόν, το Street Fighter είναι πάλι εδώ και δείχνει υπέροχο! Φροντίστε να το ευχαριστηθείτε, μια και το SFIII αφήνει έξω τους παλιούς καλούς χαρακτήρες για χάρη κάποιων απαράδεκτων νέων, με μόνους τους Ryu και Ken να παραμένουν. Αν η Capcom είναι αρκετά έξυπνη, θα κρατήσει ζωντανούς τους Chun Li, Guile και... σία στην τρισδιάστατη έκδοση του Playstation και θα εκμεταλλευθεί την τρίτη διάσταση στο Street Fighter EX Plus Alpha 2 (αν καταστεί δυνατό στο εξώφυλλο να χωρέσει τέτοιο όνομα!). Το SF EX είναι ένα κορυφαίο παιχνίδι. Namco, η σειρά σου! **P**



Η Chun Li τα βάζει με το μισητό δικτάτορα που σκότωσε τον πατέρα της.

Φερτε τα βαρελια

Αν νοσταλγήσατε τις παλιές εκδόσεις, μπορείτε να παίξετε κάποια από τις bonus πίστες του Street Fighter II, αλλά με πολύγωνα! Τοποθετήστε το δείκτη στην επιλογή Practice, πατήστε το Start και μετά Πάνω, Πάνω, Δεξιά, Πάνω, Δεξιά, Πάνω και Start. Θα δείτε ένα μήνυμα και θα μπορέσετε να επιλέξετε την Practice Mode, για να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας με τα βαρέλια που πέφτουν.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●●●
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●●●

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 91%

Με δυο λόγια: Υπέροχο

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Tekken 2
Soul Edge



Τα άκρα του άρχοντα της γιόγκα είναι μακρύτερα από ποτέ.



Οταν κάποιος ήρωας αρπάζει ή πετά τον αντίπαλό του, τότε η κάμερα αλλάζει πλάνο.



Τα κρυμμένα όπλα είναι μόδα στους καινούριους χαρακτήρες. Εδώ ο Jack βγάζει το μπαστούνι του...



...και παίζει μπέιζμπολ!

MISCHIEF

ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΣΤΗΝ ΙΑΠΩΝΙΑ ΔΕΝ ΠΑΝΕ ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ. ΕΧΟΥΝ ΑΡΧΙΣΕΙ ΟΛΟΙ ΝΑ ΤΡΕΛΑΙΝΟΝΤΑΙ.

Μα, τι πίνεις;

Στους Γιαπωνέζους μπορείς να στηριχθείς για τρία πράγματα. Το ένα είναι ότι κατακευάζουν πολύ καλά αυτοκίνητα, το άλλο ότι βρίσκονται πάντα μπροστά σε ό,τι αφορά ηλεκτρονικές κατασκευές και το τρίτο ότι, όταν πρόκειται για τη δημιουργία ενός πρωτότυπου παιχνιδιού, έχουν πάντα τις πιο τρελές ιδέες.
Από αυτή την περίπτωση δεν θα μπορούσε να ξεφύγει και το Go! Go! Troublemakers (ή Yuke Yuke! Troublemakers). Ας μην αναφερθούμε πάλι στη μανία τους τώρα τελευταία με τα ηλίθια ονόματα. Εκτός Ιαπωνίας, η Nintendo αποφάσισε να ονομάσει το παιχνίδι Mischief Makers. Το αν αυτό το όνομα βελτιώνει τα πράγματα, είναι κάτι με το οποίο δεν θέλω να ασχοληθώ τώρα γιατί θα συγχυστώ και δεν κάνει.
Το Mischief Makers ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών που θα κάνουν το χρήστη να το υμνεί και να βρίζει τους προγραμματιστές, μέχρι τέταρτης γενιάς, την ίδια στιγμή. Η τελευταία αυτή παραγωγή της Enix έχει τα πολύ καλά σημεία της: Είναι ένα γρήγορο platform, με πολλή πλάκα, κρυφά επίπεδα και αρκετές εκπλήξεις, όλα δηλαδή τα στοιχεία που κάνουν τους παίκτες να μένουν προσκολλημένοι στην οθόνη. Από την άλλη πλευρά όμως, είναι αρκετά παράξενο και έχει την ικανότητα να σε αποπροσανατολίζει και να σε μπερδεύει. Εάν δεν σας αρέσει όμως το manga στιλ, είναι πολύ πιθανό να μη σας ελκύσει και το





PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Treasure
Διάθεση: Nortec
Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί



Single Player



Cartridge



Memory Card



Τρέχα, Μαρίνα! Τρέχα! Το επίπεδο για κάποιον λόγο ανατινάζεται.



Αυτός ο πολυγωνικός βράχος είναι η πρώτη 3D ένδειξη στο παιχνίδι, καθώς και μια νύξη του τι θα ακολουθήσει.

MAKERS

παιχνίδι. Οπως ένας πολύ καλός γλωσσοδέτης, που όσο δύσκολος και μπερδεμένος φαίνεται τόσο πιο πολύ θέλεις να τον λύσεις, έτσι και το παιχνίδι σε προκαλεί συνεχώς. Για να πούμε την αλήθεια, το παιχνίδι δεν χρειάζεται όσο μια τοστιέρα τα τρακτερωτά λάστιχα. Ο λόγος; Το gameplay βρίσκεται σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Οι προγραμματιστές της εταιρίας έχουν παράδοση στο να φτιάχνουν καλά platform παιχνίδια στα Mega Drive & S.Nes και έτσι μπορούμε να πούμε ότι, όταν καλούνται να φτιάξουν ένα πρωτότυπο platform, ψάχνουν τα βιβλία τους,


Μόλις η σαύρα σταματήσει να φτύνει φωτιές, αρπάξτε τα χέρια της και η νίκη είναι εύκολη.


Ενα γερό ταρακούνημα και θα πάρεις κατευθυνόμενους πυραύλους.

δείχνει ότι τρέχει σε N64, καθώς τα γραφικά του θα μπορούσαν άνετα να το κατατάξουν στην κατηγορία των SNES platforms. Ετσι, θα ακούσετε πολλούς, οι οποίοι νομίζουν ότι τα ξέρουν όλα, να εκφράζουν το παράπονο ότι το παιχνίδι δεν αξίζει. Εντάξει λοιπόν, δεν έχει τα φοβερά τρισδιάστατα γραφικά, με τα χιλιάδες πολύγωνα να τρέχουν γύρω-γύρω, ωστόσο τα ανακατεύουν τα καζάνια τους και παρουσιάζουν κάτι που δεν έχουμε ξαναδεί. Το θέμα είναι ότι, αν και δεν εκμεταλλεύεται όλες τις δυνατότητες του N64, είναι κατασκευασμένο από το υλικό εκείνο με το οποίο κατασκευάστηκαν όλα τα καλά και κλασικά platform παιχνίδια. Πρωταγωνίστρια του παιχνιδιού είναι μια συμπαθέστατη καμαριέρα-ρομπότ με πράσινο μαλλί (δεν σας είπαμε ότι είναι περίεργο παιχνίδι;), σκοπός της οποίας είναι να βοηθήσει το αφεντικό της στην αντιμετώπιση μιας συμμορίας εξωγήινων των Nendoros), οι οποίοι έχουν την κακή συνήθεια να βρίσκονται παντού και να κάνουν τη ζωή της Μαρίνας (της υπηρέτριας) δύσκολη. Δεν είναι όμως όλοι οι εξωγήινοι κακοί. Υπάρχουν και αυτοί που είναι πρόθυμοι να σας βοηθήσουν στην αποστολή σας. Χώρια που σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού μεταμορφώνεστε σε έναν από αυτούς. Βέβαια, την πρόθεσή τους για βοήθεια δεν μπορούμε να την επιβεβαιώσουμε, γιατί η έκδοση την οποία είχαμε στα χέρια μας ήταν η ιαπωνική και δυστυχώς δεν τα ξέρουμε τα άτιμα τα γιαπωνέζικα καθόλου καλά. Πάντως, δεν έχουν την πρόθεση να σας χτυπήσουν, οπότε, σύμφωνα με τον πανάρχαιο νόμο των



Μα τι πίνεις;

ΚΑΤΆ ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΌΝ ΈΧΟΥΝ ΚΥΚΛΟΦΟΡΉΣΕΙ ΠΑΙΧΝΊΔΙΑ ΠΟΥ ΠΕΡΙΈΧΟΥΝ ΕΝΤΕΛΏΣ ΤΡΕΛΈΣ ΚΑΤΑΣΤΆΣΕΙΣ (ΨΗΦΊΣΤΕ ΤΟ ΠΙΟ ΤΡΕΛΌ, ΠΕΡΙΜΈΝΩ ΓΡΆΜΜΑΤΑ), ΒΛΈΠΟΝΤΑΣ ΌΜΩΣ ΤΟ MISCHIEF MAKERS ΑΝΑΡΩΤΙΈΣΑΙ ΤΙ ΠΊΝΟΥΝ ΜΕ ΤΟΝ ΚΑΦΈ ΤΟΥΣ ΟΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΈΣ ΚΆΘΕ ΠΡΩΊ.



ΒΆΖΕΤΕ ΜΊΑ ΜΠΆΛΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΉ ΚΑΙ ΟΡΊΖΕΤΕ ΈΝΑ ΡΟΜΠΌΤ. ΜΟΙΆΖΕΙ ΛΊΓΟ ΤΕΤΡΑΓΩΝΙΣΜΈΝΟ, ΌΜΩΣ ΚΙΝΕΊΤΑΙ ΚΑΛΎΤΕΡΑ ΑΠΌ ΤΟΥΣ ΜΑΧΗΤΈΣ ΤΟΥ WAR GODS.



ΤΎΦΛΑ ΝΑ 'ΧΕΙ Ο JAMES BOND. ΚΑΒΆΛΑ ΣΤΟ ΔΕΛΦΊΝΙ, Ε, ΣΤΟΝ ΠΎΡΑΥΛΟ, ΚΑΙ ΠΡΟΣΟΧΉ ΜΗΝ ΤΡΑΚΆΡΕΤΕ ΠΟΥΘΕΝΆ.



ΤΙ ΚΙ ΑΝ Η NINTENDO ΔΕΝ ΈΧΕΙ ΒΓΆΛΕΙ ΑΚΌΜΑ ΈΝΑ ΑΘΛΗΤΙΚΌ ΠΑΙΧΝΊΔΙ; ΓΙΑ ΝΑ ΠΕΡΆΣΕΤΕ ΑΥΤΉΝ ΤΗΝ ΠΊΣΤΑ, ΠΡΈΠΕΙ ΝΑ ΝΙΚΉΣΕΤΕ ΚΑΙ ΣΤΑ 8 ΑΓΩΝΊΣΜΑΤΑ ΤΩΝ ΟΛΥΜΠΙΑΚΏΝ ΑΓΏΝΩΝ.



ΠΟΎ ΕΊΝΑΙ Η ΕΤΑΙΡΊΑ ΠΡΟΣΤΑΣΊΑΣ ΖΏΩΝ; ΤΙ ΦΤΑΊΕΙ ΤΟ ΓΑΤΆΚΙ (Ή ΜΉΠΩΣ ΕΊΝΑΙ ΣΚΥΛΆΚΙ; ΛΕΣ ΚΑΙ ΜΠΟΡΟΎΜΕ ΝΑ ΤΟ ΞΕΧΩΡΊΣΟΥΜΕ ΈΤΣΙ ΠΟΥ ΈΧΕΙ ΑΣΠΡΊΣΕΙ ΑΠΌ ΤΟ ΦΌΒΟ ΤΟΥ) ΚΑΙ ΤΟ ΚΥΝΗΓΆΕΙ ΈΝΑΣ ΚΑΚΌΣ ΜΕ ΡΟΥΚΈΤΕΣ;



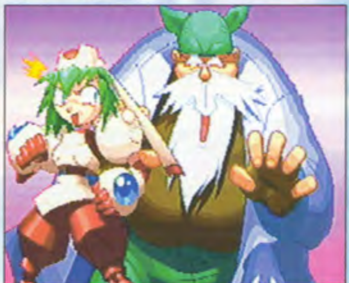
Ο ΒΑΣΙΛΙΆΣ ΤΩΝ NENDOROS ΈΧΑΣΕ ΤΟ ΠΟΔΉΛΑΤΌ ΤΟΥ (ΚΆΤΙ ΜΟΥ ΘΥΜΊΖΕΙ ΑΥΤΌ). ΠΡΈΠΕΙ ΝΑ ΤΟΥ ΤΟ ΕΠΙΣΤΡΈΨΕΤΕ, ΚΆΤΙ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΆ ΔΎΣΚΟΛΟ ΚΑΘΏΣ ΤΟ ΕΠΊΠΕΔΟ ΑΝΑΤΙΝΆΖΕΤΑΙ ΠΊΣΩ ΣΑΣ.

Ας γνωρίσουμε τη Μαρίνα

ΕΔΩ ΤΗ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΜΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΠΡΑΣΙΝΩΠΗ ΜΕΓΑΛΟΠΡΕΠΕΙΑ ΤΗΣ.



ΝΑ ΚΑΙ ΤΟ ΑΦΕΝΤΙΚΟ ΤΗΣ.



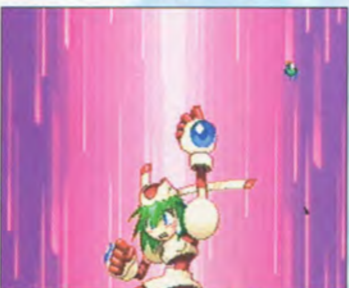
ΣΟΥ ΕΙΠΑ ΝΑ ΜΗΝ ΑΚΟΥΜΠΑΣ ΤΑ ΠΙΣΤΟΝΙΑ ΜΟΥ.



ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΘΕΙ, ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΣΥΓΥΡΙΣΩ ΛΙΓΟ.



ΙΣΩΣ ΗΤΑΝ ΠΟΛΥ ΔΥΝΑΤΗ.





Η Μαρίνα πέφτει σε ένα πηγάδι με αγκάθια, ψάχνοντας το αστέρι που θα την πάρει μακριά από εκεί. Δεν είναι αυτό πάντως.

παιχνιδιών αυτού του τύπου, όποιος δεν σε κυνηγά με το κουζινομάχαιρο είναι κατά 99% φίλος σου. Σε κάθε περίπτωση, πάντως, σε μερικά παιχνίδια δεν χρειάζεται να ξέρετε γιαπωνέζικα για να τα προχωρήσετε.

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι μπορεί να κολλήσετε στο ίδιο σημείο για αρκετή ώρα. Για παράδειγμα, στο επίπεδο 1-5, στην αρχή σχετικά του παιχνιδιού, εμφανίζεται ένας εξωγήινος, ο οποίος αρχίζει να λέει κάτι το οποίο πρέπει να είναι σημαντικό, εσείς όμως δεν καταλαβαίνετε τίποτα. Αν δεν καταφέρετε να μπείτε στη φιλοσοφία των προγραμματιστών, θα κάνετε συνέχεια κύκλους γύρω από το ίδιο σημείο. Άλλο ένα μειονέκτημα του παιχνιδιού αφορά στο ότι δεν μπορείτε να σβήσετε το κείμενο, αλλά μόνο να το επιταχύνετε λίγο. Εκτός από το γνώριμο στιλ παιχνιδιού των platform, υπάρχει και πολλή δράση. Σε αρκετά σημεία δηλαδή η Μαρίνα ανασηκώνει τα μεταλλικά μανίκια της και ταράζει τους κακούς εξωγήινους στο ξύλο και το κούνημα. Το μόνο που απαιτούν πολλά από τα επίπεδα είναι το κλασικό σύστημα: "Προχώρα-καταστρέφοντας-ό,τι-βρεθεί-στο-δρόμο-σου-και-η- έξοδος-είναι-κάπου-στα-δεξιά". Υπάρχουν όμως και εκείνα στα οποία αφοσιώνεσαι αποκλειστικά σε μάχες. Τα όπλα της Μαρίνας στον πόλεμο είναι οι ίδιοι οι εξωγήινοι, αφού τους αρπάζετε και τους πετάτε πάνω στα αδέλφια τους. Αυτό που πράγματι δίνει μια άλλη πνοή στο παιχνίδι είναι το γεγονός ότι έχετε τη δυνατότητα, αφού έχετε σπάσει στο ξύλο κάποιον κακό, να του πάρετε το όπλο. Ιδιαίτερα στα προηγμένα επίπεδα αυτή η δυνατότητα είναι απολαυστική, καθώς αρπάζετε τον εκτοξευτή πυραύλων (που από μόνος του είναι αρκετά δυνατό όπλο), τον ταρακουνάτε λιγάκι και γίνεται... της παλαβής.



Στους Ολυμπιακούς Αγώνες του 2004, αυτό θα είναι άθλημα επίδειξης.

Θα πάρετε ένα φραπεδάκι;

Το ταρακούνημα παίζει σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι. Βάζοντας στο σέικερ ένα Nendoro μπορεί να δώσει κάποιο power-up, ενώ σε επίπεδα όπου υπάρχουν οι μαγικές χύτρες με λίγο ταρακούνημα το εσωτερικό τους μπορεί να γίνει κάποιο όπλο πολύτιμο για τη συνέχεια. Με τον ίδιο τρόπο μπορείς να μεταχειριστείς και τα αφεντικά κάθε πίστας. Το να ξέρεις από πού να πιάσεις τους μεγάλους κακούς για να τους ταρακουνήσετε είναι θέμα ζωτικής σημασίας. Τα αφεντικά αποτελούν από τα πιο όμορφα τμήματα στο παιχνίδι καθώς είναι τεράστια σε μέγεθος, κινούνται αξιοθαύμαστα γρήγορα και γενικά αποτελούν τη βιτρίνα του παιχνιδιού, θυμίζοντάς σας σε τι μηχάνημα τρέχει το παιχνίδι. Εντυπωσιάζουν επίσης και οι μεταμορφώσεις τους, καθώς όσο τους χτυπάς αρχίζουν να αλλάζουν, λες και παρακολουθείς κάποιο επεισόδιο των transformers.



Μην ψάχνεις τη Μαρίνα. Έχει μεταμορφωθεί σε εξωγήινο.



Αυτή η ερώτηση παίδεψε πολύ το μυαλό μας, με αποτέλεσμα να μείνουμε σε αυτό το επίπεδο για ώρες.

Από την πλευρά της η Μαρίνα είναι αρκετά καλοφτιαγμένη και πολύ συμπαθητική, όπως όμως βλέπουμε από τις σκηνές που παρεμβάλλονται ανάμεσα στα επίπεδα, δεν σηκώνει μύγα στο σπαθί της και δεν ανέχεται τίποτα από κανέναν, ούτε καν από το αφεντικό της. Δεν αποτελεί χαρακτήρα δανεισμένο από κάποιο manga comic αλλά μία πρωτότυπη δημιουργία της Treasure. Είναι όμως τόσο καλοφτιαγμένη και με προσεγμένες τις λεπτομέρειες του ιστορικού της, που δεν αποκλείεται να τη δούμε πρωταγωνίστρια στο μέλλον,



Αυτό το Nendoro δεν έχει και πολύ φιλικές διαθέσεις.

ανάλογα με την επιτυχία του παιχνιδιού.

Τι Γινεται Μεσα;

Εξίσου προσεγμένος είναι και ο σχεδιασμός των επιπέδων, καθώς είναι αρκετά μεγάλα και κρύβουν αρκετά μυστικά που περιμένουν τον παίκτη να ανακαλύψει. Στην αρχή ίσως σας φανούν αρκετά απλοϊκά, πολύ σύντομα όμως θα καταλάβετε ότι σε αυτό το παιχνίδι μπορούν να συμβούν πολλά. Στο τέλος κάθε επιπέδου σάς απονέμεται μία βαθμολογία, A, B, C ή D, ανάλογα με το πόσο καλά έχετε τελειώσει το επίπεδο. Εάν, για παράδειγμα, τελειώσετε το επίπεδο σχετικά γρήγορα, καθαρίζοντας (τι υπηρέτριες είστε;) τους κακούς, βαθμολογείστε με ένα μεγαλοπρεπέστατο C, που σημαίνει ότι έχετε αφήσει πολλά πράγματα ανεξερεύνητα. Αυτή η τάση φαίνεται να κυριαρχεί στα περισσότερα παιχνίδια του N64 και δεν μένει παρά να περιμένουμε να δούμε αν αυτό θα αυξήσει την αντοχή κάθε παιχνιδιού. Δεν μπορούμε να παραβλέψουμε ότι πολλά από τα επίπεδα είναι τελείως παρανοϊκά. Πολλές φορές θα έχεις την εντύπωση ότι δεν παίζεις κάποιο platform παιχνίδι. Πίστες όπως τα Hypersports και τα επίπεδα με το συνεχές κυνηγητό (με ό,τι μεταφορικό μέσο μπορεί να μπει στο μυαλό των τρελών προγραμματιστών) είναι οι πιο συνηθισμένες αποδράσεις από το κανονικό, όμως ακόμα και σε πιο προβλέψιμες 2D πίστες κάτι θα γίνει και θα βρεθείς προ εκπλήξεων.

Αρπαξτε τα Ξεσκονοπανα

Το Mischief Makers αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα εθιστικού παιχνιδιού. Οταν χάνεις θα πιάσεις τον εαυτό σου να προσπαθεί από την αρχή, μόνο και μόνο για να δεις τι περίεργο θα ξεφυτρώσει στην επόμενη πίστα. Παραδέχομαι ότι ευχαριστήθηκα παίζοντας το





Μόλις έκλεψες το όπλο του αφεντικού - τώρα την πάτησες!

Mischief Makers

Εξομολογήσεις μιας καμαριέρας



Κολλησατε σε καποιο απο τα επιπεδα; Μην καθυστερειτε αλλο. Παρτε τηλεφωνο το 1890-456284000-456 και η Μαρινα εχει τη λυση στη σφουγγαριστρα της. Χρεωση 4.783 δρχ. τα 5 χρονια.

Level 1-3



Προβλημα: Το τελευταίο αστέρι το βρίσκω σχετικά γρήγορα, τέρμα δεξιά στο δεύτερο μισό του επιπέδου, όμως είναι κλεισμένο. Τι να κάνω;

Απαντηση: Τέρμα αριστερά στο επίπεδο υπάρχουν κάποιες μπάλες που κάνουν αγώνες. Αρπάζετε τη δεύτερη πιο γρήγορη (την άσπρη με το Nendoro πάνω της) και την ταρακουνάτε. Αυτό θα δημιουργήσει μια καινούρια μπάλα στο κέντρο πάνω από τις πίστες. Κάνετε το ίδιο και με αυτήν την μπάλα και δημιουργείτε μια καινούρια στα δεξιά της ρόδας του λούνα παρκ. Αυτή φτιάχνει ένα αστέρι μεταφοράς κοντά στο δεξιότερο σημείο της πίστας, το οποίο θα σας μεταφέρει στην έξοδο.

Level 1-5



Προβλημα: Ανάθεμα και καταλάβαινα τι μου έλεγε. Να ψάξω λεξικό ή να κάνω του κεφαλιού μου;

Απαντηση: Το Nendoro με το ηλίθιο καπέλο σας ζητά να βρείτε τα παιδιά του και να τα φέρετε σπίτι. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να εντοπίσετε τους ταραξίες. Το πρώτο είναι λίγο δεξιά και παίζει με τις φωτιές, το δεύτερο είναι σε μια πλατφόρμα πάνω από το σπίτι και το τρίτο σε έναν λαβύρινθο τέρμα δεξιά. Ο ευκολότερος τρόπος να τα πιάσετε είναι να τα στριμώξετε σε μία γωνία. Ενα-ένα τα επιστρέφετε στο σπίτι. Μόλις πετάξτε και το τελευταίο, εμφανίζεται το αστέρι εξόδου.

Level 2-11

Προβλημα: Δεν μπορώ να σκοτώσω το αφεντικό στη λάβα.

Απαντηση: Το πρώτο πράγμα που πρέπει να γίνει είναι να εξουδετερώσετε τη σαύρα καθώς πετά τις ενεργειακές μπάλες. Προκειμένου να το επιτύχετε, πατάτε πάνω και B καθώς σηκώνει το χέρι του. Αν το χρονομετρήσετε ακριβώς, θα του πιάσετε τα χέρια προτού κάνει κάποιο κακό. Πατάτε το D-pad προς τη διεύθυνση της σαύρας και ξανά B - θα κάνει τον αρχηγό να ρίξει μια μπουνιά προς αυτήν την κατεύθυνση. Με τρία χτυπήματα θα εξολοθρευθεί η σαύρα. Στη συνέχεια σειρά έχει ο αρχηγός. Του πιάνετε τα χέρια και μόλις τα αφήνετε πατώντας πάνω στο χειριστήριο, θα αρχίσει να δίνει μπουνιές στο πρόσωπό του.



Level 3-1

Προβλημα: Υπάρχει ένα φράγμα από κόκκινα τούβλα, τα οποία όμως οι βόμβες δεν καταστρέφουν όπως θα έπρεπε. Τι γίνεται;

Απαντηση: Αυτή είναι δουλειά για τη μαγική χύτρα, η οποία υπάρχει ακριβώς στην αρχή του επιπέδου. Την παίρνετε μαζί σας και μαζεύετε τουλάχιστον 4 μικρές κόκκινες βόμβες. Αν ταρακουνήσετε τη χύτρα μέχρι να αρχίσει να γυαλίζει, οι μικρές βόμβες θα συνδυαστούν σε μια μεγαλύτερη βόμβα που θα κάνει τη δουλειά. Μπορείτε επίσης με αυτόν τον τρόπο να αυξήσετε την ιδιότητα και άλλων πραγμάτων όπως λουλούδια και πετράδια.



Level 3-7



ΠΡΟΒΛΗΜΑ: ΔΕΝ ΞΕΡΩ ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΩ.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: ΣΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΟΔΗΓΗΣΕΤΕ ΤΟ ΤΡΙΚΥΚΛΟ ΣΤΑ ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑΤΑ ΔΙΠΛΑ ΣΤΑ ΟΜΟΙΑ ΤΟΥΣ. ΜΟΛΙΣ ΓΙΝΕΙ ΑΥΤΟ, ΘΑ ΕΜΦΑΝΙΣΤΕΙ ΕΝΑ ΑΣΤΕΡΙ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ, ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΒΓΑΛΕΙ ΣΤΗ ΔΕΥΤΕΡΗ ΠΙΣΤΑ ΤΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ. ΚΟΥΝΑΤΕ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΜΠΑΛΑ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΤΗ ΧΥΤΡΑ. ΒΑΛΤΕ ΤΗ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΗ ΔΕΥΤΕΡΗ ΜΠΑΛΑ ΚΑΙ ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ ΤΙΣ ΒΟΜΒΕΣ. ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ ΤΟΥ ΛΟΦΟΥ ΠΗΔΑΤΕ ΚΑΙ ΠΕΤΑΤΕ ΤΗ ΧΥΤΡΑ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΟΙΧΟ. ΜΕΤΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΙΣ ΜΠΑΛΕΣ ΠΗΔΑΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΛΛΗ ΜΕΡΙΑ. ΣΤΗΝ ΑΛΛΗ ΜΕΡΙΑ ΤΟΥ ΤΟΙΧΟΥ ΤΩΡΑ, ΑΝ ΠΑΡΕΤΕ ΜΙΑ ΒΟΜΒΑ ΑΠΟ ΤΗ ΧΥΤΡΑ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΝΑΤΙΝΑΞΕΤΕ ΤΑ ΕΜΠΟΔΙΑ ΜΕΧΡΙ ΤΟ ΑΣΤΕΡΙ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ. ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΑΠΛΟ, ΚΑΘΩΣ ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΜΑΖΕΨΕΤΕ ΤΑ ΠΙΤΣΙΡΙΚΙΑ ΚΑΙ ΝΑ ΤΑ ΓΥΡΙΣΕΤΕ ΣΤΗΝ ΑΡΕΝΑ, ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ ΤΟΥ ΛΟΦΟΥ.

Level 3-10



ΠΡΟΒΛΗΜΑ: ΔΕΝ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΝΙΚΗΣΩ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΜΟΥ ΣΤΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΣΤΙΒΟΥ ΑΛΛΑ ΟΥΤΕ ΚΑΙ ΣΤΟ ΑΛΜΑ ΕΙΣ ΜΗΚΟΣ.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: ΔΕΝ ΩΦΕΛΕΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΤΑ JET ΓΙΑΤΙ ΚΑΘΥΣΤΕΡΕΙΤΕ ΠΙΟ ΠΟΛΥ. ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΠΑΤΡΟΠΑΡΑΔΟΤΗ ΣΥΝΤΑΓΗ ΤΩΝ ΑΘΛΗΤΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ. ΑΚΟΥΜΠΑΤΕ ΤΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΚΑΠΟΥ ΣΤΕΡΕΑ ΚΑΙ ΠΑΤΑΤΕ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ ΟΣΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ. ΣΤΟ ΑΛΜΑ ΕΙΣ ΜΗΚΟΣ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΟΥΝ ΤΑ JETS, ΟΠΟΤΕ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΤΗΣΕΤΕ ΤΟ C ΛΙΓΟ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΚΑΙ ΝΑ ΣΥΝΕΧΙΣΕΤΕ ΝΑ ΠΑΤΑΤΕ ΤΟ C ΟΠΟΤΕ ΧΑΝΕΤΕ ΥΨΟΣ. ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΛΠΟ ΕΙΝΑΙ ΧΡΗΣΙΜΟ ΚΑΙ ΣΤΑ ΕΜΠΟΔΙΑ.



Τα ψευδο-3D επίπεδα είναι αρκετά καλοφτιαγμένα.

παιχνίδι, και μάλιστα πολύ περισσότερο από κάποια άλλα πιο διάσημα παιχνίδια. Πιστεύω ότι θα έπαιζα με την ίδια αφοσίωση ακόμα και αν δεν υπήρχαν οι ανάγκες αυτού του άρθρου. Αυτός ίσως να είναι και ο λόγος για τον οποίο το review προέκυψε τόσο μεγάλο. Ο θάνατος στο Mischief Makers απλώς σε ενθαρρύνει και σε προκαλεί να συνεχίσεις να παίζεις μέχρι να βρεις το λάθος και να προχωρήσεις όσο πιο πολύ μπορείς. Παρουσιάζει όμως ένα σημαντικό μειονέκτημα: Δεν είναι τόσο μεγάλο όσο θα έπρεπε. Παρ' ότι δεν ξέρουμε γιαπωνέζικα και δεν καταλαβαίναμε τις οδηγίες που μας έδιναν τα πρόθυμα Nendoros, καταφέραμε να το ολοκληρώσουμε σε μικρό χρονικό διάστημα. Φανταστείτε δηλαδή να μεταφραστούν και τα κείμενα στα αγγλικά. Σαν να μην έφθαναν αυτά, δεν αντιμετωπίσαμε ιδιαίτερα προβλήματα στο να νικήσουμε μερικούς από τους τελικούς κακούς, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι ο δρόμος μας ήταν στρωμένος με ροδοπέταλα. Ωστόσο, μαζεύοντας τα κόκκινα πετράδια σας δίνουν τη δυνατότητα να ξαναρχίσετε το παιχνίδι από εκεί όπου έχετε χάσει και διαμορφώνουν την ποσότητα της ενέργειας που θα έχει η ηρωίδα ξαναγυρνώντας στη ζωή (όσο περισσότερα πετράδια είστε διατεθειμένος να ξοδέψετε τόσο περισσότερη ενέργεια θα έχετε).

Τη στιγμή που θα διαβάζετε το παρόν άρθρο η ευρωπαϊκή έκδοση πρέπει να βρίσκεται στα ράφια των καταστημάτων. Η μοναδική συμβουλή που μπορούμε να σας δώσουμε είναι να ασχοληθείτε με το παιχνίδι γιατί αξίζει. Θα σας διασκεδάσει, θα σας σπαζοκεφαλιάσει και ίσως, τελικά, το αγαπήσετε και του χαρίσετε μια μόνιμη θέση στην καρδιά σας (μα δεν είναι πολύ συγκινητικό;). Το μόνο που δεν πρέπει να ξεχάσετε είναι ότι ίσως κάποιες στιγμές νιώσετε την ακατανίκητη επιθυμία να σπάσετε την τηλεόρασή σας. Δεν είναι τίποτα. Χαλαρώστε, πάρτε μερικές ανάσες και προσπαθήστε να καταλάβετε πού έχετε κάνει λάθος.

Τελειώνοντας, ρίξτε και ένα σφουγγάρισμα.





Εδώ βλέπεις τη Μάσκα να κυνηγά τη Μαρίνα.



Memory Options

Memory: Μπορούν να αποθηκευθούν δύο games.

Controller Pak: Όχι.

2η γνώμη

ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΟΝΤΩΣ ΓΙΑ ΕΝΑ ΤΡΕΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΩΣΤΟΣΟ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΘΑ ΠΕΡΙΜΕΝΑ ΑΠΟ ΤΟ N64. ΑΞΙΖΕΙ ΤΗΣ ΠΡΟΣΟΧΗΣ ΣΑΣ ΜΟΝΟ ΜΕΤΑ ΤΗ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ ΤΟΥ.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **80%**

Με μία λέξη: Τρελό!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Super Mario 64
Doraemon

Κυκλοφορεί τον Νοέμβριο

ΦΑΚΕΛΟΣ



Ενας κόσμος υπερφυσικός, που συχνά φαντάζει παράδοξος, ξεδιπλώνεται μπροστά στα μάτια σας... Αλλάξτε συχνότητα! Ανοίξτε το ΦΑΚΕΛΟ Χ και διαβάστε τον χωρίς προκαταλήψεις. Ανακαλύψτε τον κόσμο του ανεξήγητου και των μυστηρίων. Μυηθείτε στα απόκρυφα και τα υπερφυσικά. Γνωρίστε την άλλη διάσταση!

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΤΕΥΧΟΣ:

- ▲ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ ΓΙΑ UFOs: Τι πρέπει να γνωρίζει ο επίδοξος ερευνητής.
- ▲ ΑΝΑΛΥΣΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΩΝ UFOs: Είναι αληθινές όλες όσες βλέπουν το φως της δημοσιότητας;
- ▲ ΓΙΟΥΡΙ ΓΚΑΓΚΑΡΙΝ: Ηταν ο πρώτος άνθρωπος που πέταξε στο διάστημα;
- ▲ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΣΥΜΠΑΝΤΟΣ ΚΑΙ ΕΞΩΓΗΙΝΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΩΝ: Συνέντευξη με τον ιδρυτή και ένα μέλος του ελληνικού ερευνητικού συλλόγου.

ΦΑΙΝΟΜΕΝΑ Ψ

ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΕΝΤΕ ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ

- ▲ Παραψυχολογία
- ▲ Παράδοξο EPR και φαινόμενα Ψ
- ▲ Διέγερση Ganzfeld
- ▲ Υπεραισθητή αντίληψη
- ▲ Τηλεπάθεια, ψυχοκίνηση, διαίσθηση

ΦΑΝΤΑΣΜΑΤΑ

Μία εισαγωγή στο μυστήριο που απασχολεί τον άνθρωπο από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα.



Για όσους αντέχουν την αλήθεια

RESIDEN

ΜΕΤΑ ΤΟ PLAYSTATION ΗΡΘΕ Η ΣΕΙΡΑ ΤΟΥ SATURN ΝΑ ΝΟΙΩΣΕΙ ΤΟ "ΚΑΚΟ". ΚΑΘΡΕΦΤΗ, ΚΑΘΡΕΦΤΑΚΙ ΜΟΥ ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΠΙΟ ΚΑΚΟΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ;

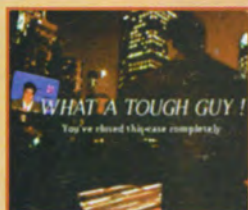
Η σφαγή των μεταλλαγμένων

Εχω την εντύπωση ότι κάθε περιγραφή αυτού του παιχνιδιού είναι περιττή! Από τους πλέον γνωστούς τίτλους, έχει εδραιωθεί στο πάνθεον των arcade adventure games.

Μετά τους Playstation users, ήρθε η σειρά των Saturn users να μπουν στο σπίτι του τρόμου. Το ζητούμενο είναι πόσο επιτυχημένη είναι η μεταφορά που έγινε.

Ας περάσουμε, όμως, κατευθείαν στο "ψητό", που δεν είναι άλλο από την παρουσίαση των βασικών χαρακτηριστικών της έκδοσης για Saturn.

Η Capcom, αφήνοντας τελευταία την έκδοση για την κονσόλα της Sega, είχε το περιθώριο για προσθήκες και βελτιώσεις στο ήδη πολύ καλό παιχνίδι, κάτι που έγινε σε μεγάλο βαθμό, όπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια.





PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Capcom
Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί



Single Player

ΠΡΟΣΘΗΚΗ 1: BATTLE MODE

Αν και το αρχικό gameplay πλησίαζε το άριστο, με τους "άπειρους" γρίφους και την ελευθερία κινήσεων και στρατηγικών, κάτι ωστόσο είχε παραβλεφθεί. Οταν η περιπέτεια έφθανε στο τέλος της είτε με τον Chris είτε την Jill, δεν υπήρχε κίνητρο ώστε να ξεκινήσεις από την αρχή την περιπέτεια. Με το Battle Mode τα πράγματα αλλάζουν. Μόλις καταφέρετε και τελειώσετε σώοι και αβλαβείς την εφιαλτική περιήγησή σας στην έπαυλη, έχετε την επιλογή να περάσετε στο Battle Mode. Αυτό σημαίνει ότι τα στοιχεία στρατηγικής και γρίφων περνάνε σε δεύτερη μοίρα και το μόνο που μένει είναι ένα καθαρό action game! Ξεκινάτε από το save room, όπου μπορείτε να εξοπλιστείτε με σχεδόν όλα τα όπλα και πολλά πυρομαχικά. Βέβαια, δεν μπορείτε να μεταφέρετε όλα τα όπλα ή τα πυρομαχικά, μπορείτε όμως να επιστρέφετε στο save room και να επανεξοπλίζεστε. Υπάρχουν 15 διαφορετικά σενάρια, με κύριο χαρακτηριστικό την καταιγιστική - shoot'em all - δράση. Για να φέρετε εις πέρας την ειδική αυτή αποστολή σας, θα πρέπει να γίνει η σωστή επιλογή όπλου ανάλογα με κάθε εχθρό, καθώς επίσης προσεκτική κατανάλωση των πυρομαχικών, μια και στο Battle Mode είναι είδος εν ανεπαρκεία μέσα στο "πεδίο της μάχης". Οι παίκτες βαθμολογούνται με βάση την αποτυχία ή την επιτυχία εκπλήρωσης κάθε αποστολής, το πόσα όπλα χρησιμοποιήθηκαν, την τελική ενέργεια και το χρόνο εκπλήρωσης κάθε αποστολής.





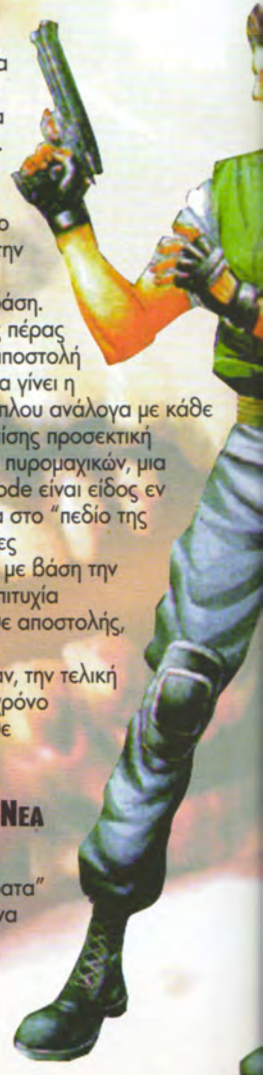






ΠΡΟΣΘΗΚΗ 2: ΝΕΑ ΤΕΡΑΤΑ

Ο όρος "νέα τέρατα" ίσως θα έπρεπε να αντικατασταθεί με τον όρο



T EVIL

"Η Capcom, τελικά, δεν παρουσίασε νέους χαρακτήρες, αλλά βελτίωσε τους ήδη υπάρχοντες."

"επανασχεδιασμός τεράτων". Η Capcom, τελικά, δεν παρουσίασε νέους χαρακτήρες, αλλά βελτίωσε τους ήδη υπάρχοντες. Για παράδειγμα, στους αγωγούς υδάτων κάτω από το σπίτι θα βρείτε επανασχεδιασμένους Hunters και διάφορα άλλα γενετικά μεταλλαγμένα τερατάκια (λ.χ., Captain Wesker και tyrant boss). Μια και αναφερθήκαμε στον tyrant, αξίζει να σημειωθεί ότι οι δύστυχοι Saturn users έχουν να αντιμετωπίσουν όχι έναν αλλά δύο tyrant bosses.
Συνοψίζοντας, αξίζει να αναφερθεί η δυνατότητα επιλογής νέων ρούχων εφόσον το παιχνίδι τελειώσει επιτυχώς. Με ένα ειδικό κλειδί θα έχετε πρόσβαση σε μια μυστική ντουλάπα, όπου θα βρείτε διάφορα "συνολάκια" για την Jill και τον Chris (πολύ καλό το Harley Davidson jacket του Chris). Αλλο ένα χαρακτηριστικό της έκδοσης για Saturn είναι ότι περιέχει όλες τις σκηνές βίας που λείπουν από την έκδοση για Playstation.
Η κρίσιμη ερώτηση, τώρα: Το Saturn Resident Evil είναι καλύτερο από το PSX Resident Evil; Μπορεί όλα τα προαναφερθέντα στοιχεία να βελτιώνουν κατά πολύ το καλό αρχικό gameplay, αλλά στον τομέα των γραφικών η έκδοση για Saturn υστερεί στην ανάλυση των χαρακτήρων και δεν έχει χρησιμοποιηθεί η τεχνική gouraud shading. Σε αντιστάθμισμα, τα γραφικά των εσωτερικών χώρων είναι πιο λεπτομερή από την έκδοση για PSX.
... Και η απάντηση: Η προσθήκη του Battle Mode, των κομμένων σκηνών και τα βελτιωμένα backgrounds αντισταθμίζουν τη χαμηλή ανάλυση των χαρακτήρων και δίνουν ένα μικρό προβάδισμα στην έκδοση για Saturn, τουλάχιστον μέχρι να βγει η Director's Cut έκδοση για PSX.
Το "κακό" ξεκίνησε από το Playstation. Μόλις έφθασε, και θέλει να κυριαρχήσει και στο Saturn...




Θα θυμόμαστε πάντα με δέος την πρώτη φορά που είδαμε αυτή την εικόνα

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	9/10
ΗΧΟΣ	8/10
GAMEPLAY	9/10
ΑΝΤΟΧΗ	8/10

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **89%**

Μια σχεδόν άριστη μεταφορά

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: Alone in the dark 2, Dark Savior, Virtual Hydlide.

THE LOST W



ΟΙ ΘΑΥΜΑΣΙΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ SPIELBERG ΣΥΝΑΡΠΑΣΑΝ ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ, ΕΙΝΑΙ ΟΜΩΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ Ε.Α. ΑΝΤΑΞΙΟ ΤΗΣ ΕΥΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΤΟΥ SPIELBERG;

Επιτέλους!

Η άφιξη των δεινοσαύρων είναι γεγονός. "Ο Χαμένος Κόσμος", η δεύτερη συνέχεια της διάσημης ταινίας "Jurassic Park", έγινε παιχνίδι και έφθασε στο Playstation - μην τρέξετε όμως να το αγοράσετε, γιατί για εσάς θα γίνει μάλλον "Ο Χαμένος Κόπος"... Παρά το γεγονός ότι η ταινία του Spielberg άφησε άφωνους εκατομμύρια θεατές με τα άψογα εφέ της, δεν μπορούμε να πούμε ότι και το παιχνίδι ακολουθεί το ίδιο παράδειγμα.



Η εισαγωγή και η παρουσίαση είναι εντυπωσιακές. Ακόμα και η επιλογή password δεν παίζεται.


Χρησιμοποιώντας τις βόμβες καθυστέρησης, μπορείτε να σκοτώστε τα Raptors με 3 βολές.

Jurassic Καταστασεις

"Ο Χαμένος Κόσμος" δεν μπορεί να θεωρηθεί αποτυχία του PSX, αφού το πακέτο διαθέτει ορισμένα εξαιρετικά στοιχεία. Την πρώτη φορά που θα χειριστείτε τον τυραννόσαυρο, η αίσθηση της τρομακτικής δύναμής του θα σας συναρπάσει. Ο τρόπος με τον οποίο αυτή η "σαύρα" περπατά τραντάζοντας την οθόνη και καταβροχθίζοντας άλλα σαυράκια θα σας δώσει μια τεράστια ικανοποίηση, ιδιαίτερα εάν έχετε βαρεθεί να "σας τρώνε" συνεχώς σε άλλα παιχνίδια. Δυστυχώς όμως, σύντομα γίνεται φανερό πως το "The Lost World" δεν είναι τίποτα παραπάνω από ένα platform game, με μόνη εξαίρεση το χειρισμό ορισμένων ωραία rendered δεινόσαυρων. Το όλο ενδιαφέρον του παιχνιδιού περιορίζεται στο υπερβολικά καλό animation των τεράστιων πρωταγωνιστών του. Από 'κεί και πέρα είναι θέμα μερικών εβδομάδων, ίσως και ημερών, μέχρι να το βαρεθείτε.

Αυτό που μειώνει αρκετά το παιχνίδι είναι το gameplay, το οποίο περιορίζεται σε μετακινήσεις δεξιά και αριστερά, πάντα σε προκαθορισμένες διαδρομές (εκτός από ορισμένες διακλαδώσεις που εμφανίζονται αραιά και πού). Σε κάθε πίστα υπάρχουν διάφορα δωράκια, όπως αναπλήρωση ενέργειας και όπλα εάν χειρίζεστε ανθρώπινους χαρακτήρες ή άνοδος ενστίκτου και νήματα DNA για τους δεινόσαυρους.

Η δράση χωρίζεται σε πέντε μεγάλα επίπεδα. Στα τρία από αυτά παίρνετε τον έλεγχο ενός δεινόσαυρου (διαφορετικού κάθε φορά), ενώ στα υπόλοιπα δύο είστε άνθρωπος (κάτι το οποίο είναι λιγότερο ενδιαφέρον). Καθένα από αυτά τα επίπεδα χωρίζεται σε υπο-επίπεδα, ο σχεδιασμός των οποίων είναι πολύ προσεγμένος. Οι λεπτομέρειες των backgrounds είναι τέλειες. Μερικές φορές βέβαια φαίνονται σκοτεινά, αυτό όμως οφείλεται στο ότι ένα μεγάλο μέρος του παιχνιδιού εξελίσσεται σε σκοτεινά σπήλαια ή ορυχεία.

Μέσα στους χαρακτήρες τους οποίους θα χειριστείτε περιλαμβάνονται ο μικροσκοπικός σαρκοφάγος κομψόγναθος (ή "Compy" όπως είναι το παρατσούκλι του), το αιμοβόρο "Raptor", δύο ανθρώπινοι χαρακτήρες (ο ένας είναι Bonus) και, τέλος, ο μάγκας ο τυραννόσαυρος που καταπίνει παντού, πάντα και τα πάντα!


Λυπάμαι, αλλά έχω να τσιμπήσω κάτι από το πρωί. Ετσι ο τρομερός δεινόσαυρος έφαγε άλλον έναν κυνηγό... Πίσω στα συνηθισμένα.

Η SARAH ΣΤΟ ΚΥΝΗΓΙ ΤΟΥ T-REX

Η Sarah Harding, η δυναμική κοπέλα του Ian Malcolm, είναι ο έξτρα χαρακτήρας τον οποίο θα βρείτε όταν τελειώσετε το παιχνίδι. Το σύστημα χειρισμού είναι ίδιο με του κυνηγού. Εδώ βρίσκεται στα ίχνη του τυραννόσαυρου.







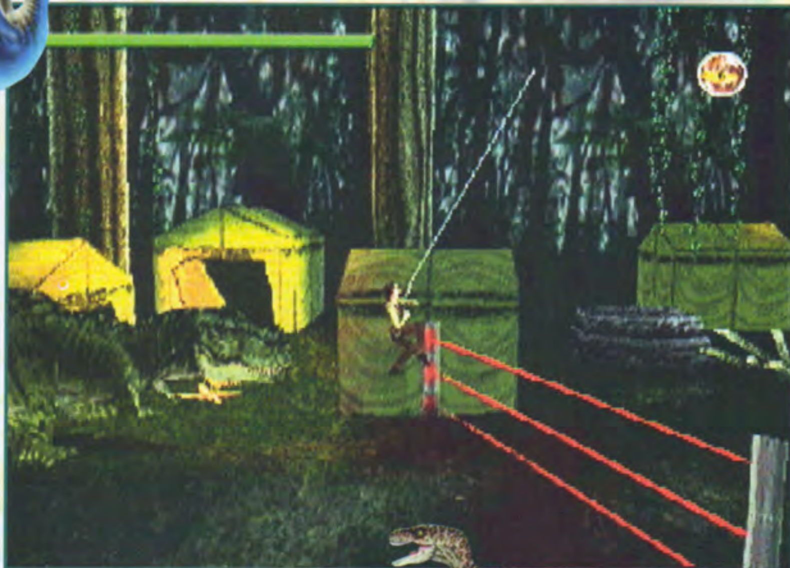
PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί


Single Player


Memory Card

ORLD


Αυτό είναι το επίπεδο Bonus όπου παίζετε ως Sarah Harding.

Ο Σαυρος και ο Δεινος

Στην πρώτη πίστα, όπου υποδύεστε τον... μπασμένο "Compy", θα δυσκολευτείτε να τη βγάλετε καθαρή, ιδιαίτερα όταν έρθετε σε σύγκρουση με μωρά τυραννοσαυράκια, Raptors ή δηλητηριώδη φυτά. Η καλύτερη τακτική εδώ είναι να κόβετε λάσπη όπου μπορείτε, αν δεν θέλετε να γίνετε snack. Ωστόσο, στην πάνω γωνία, δεξιά της οθόνης, είναι ένα μάτι το οποίο είναι και ο δείκτης ενστίκτου, ο οποίος μεγαλώνει όταν τρώτε τα θύματά σας. Το πράσινο χρώμα υποδηλώνει ασθενή ένστικτα, ενώ το κόκκινο δυνατά. Κρατώντας το δείκτη στο κόκκινο, τα χτυπήματά σας επιφέρουν μεγαλύτερη ζημιά, ενώ οι επιθέσεις των αντιπάλων εξασθενούν. Οταν πάρετε τον έλεγχο του Raptor, τα πράγματα θα γίνουν κάπως πιο εύκολα, αφού είναι σαφώς δυνατότερο και επιθετικότερο. Στη συνέχεια, όταν πάρετε το μέρος του κυνηγού θα καταλάβετε τη ματαιότητα του να είσαι άνθρωπος. Ο ρόλος του μέσα στο παιχνίδι είναι μάλλον αυτός του θηράματος, κάτι το οποίο θα μειώσει λίγο τη διασκέδαση σε αυτό το επίπεδο. Τέλος,


Για να περάσετε από τα ηλεκτροφόρα σύρματα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το κεφάλι σας κατάλληλα! Πάει η ηλεκτρική γεννήτρια!


Η κίνηση όλων των δεινόσαυρων είναι φανταστική. Ακόμα και το παραμικρό άλμα είναι απόλαυση. Το ίδιο ισχύει για όλα τα υπόλοιπα animation.

ΤΙ ΚΑΝΟΥΜΕ ΚΑΙ ΓΙΑΤΙ

Επειδή θα χρειαστεί να εξοικειωθείτε με 3 διαφορετικά είδη χειρισμού, σκεφθήκαμε να σας δώσουμε την αναλογία χειρισμού-διασκέδασης.



The Compy

Το Compy είναι το πιο αδύναμο πλάσμα του παιχνιδιού, όμως η ευελιξία του είναι χρήσιμη στην εκμάθηση του χειρισμού.

ΕΛΕΓΧΟΣ 

ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ 



The Raptor

Το Raptor είναι ένα έργο τέχνης, δυνατό, επιθετικό, αλλά λιγότερο γρήγορο από το Compy.

ΕΛΕΓΧΟΣ 

ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ 



Οι Ανθρωποι

Ο χειρισμός των ανθρώπων δεν είναι τόσο διασκεδαστικός όσο των δεινόσαυρων, παρ' ότι μερικά από τα διαθέσιμα όπλα είναι τέλεια.

ΕΛΕΓΧΟΣ 

ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ 



The T-Rex

Το T-Rex ή τυραννόσαυρος προσφέρει αρκετό αιματηρό θέαμα μέσα από τις πίστες. Είναι βρώμικο, αλλά έτσι μας αρέσει.

ΕΛΕΓΧΟΣ 

ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ 

"Το "The Lost World" είναι απλά άλλο ένα platform."


Σε αυτή την πίστα, εκτός από τους δεινόσαυρους πρέπει να αντιμετωπίσετε και τη φωτιά.



DINO DNA

Σε κάθε πίστα υπάρχουν pick-ups, τα οποία θα σας βοηθήσουν στη συνέχεια του παιχνιδιού. Αυτός είναι ο μόνος τομέας στον οποίο αδικήθηκαν οι δεινόσαυροι.

PARTIAL INSTINCT BOOST

Αυξάνει το ένστικτό σας



προκειμένου να βελτιώσει την επιθετική και αμυντική ικανότητα.

FULL INSTINCT BOOST



Αναπληρώνει το ένστικτο στο μέγιστο.

DNA

Μαζέψτε κάθε κλειδί DNA



για να παίξετε στην Gallery of Images.

HEALTH BOOST



Όπως καλά φανταστήκατε αναπληρώνει τη χαμένη ενέργειά σας.

TIME DELAY GRENADE

Βόμβες καθυστέρησης.



Ιδιαίτερα χρήσιμες ενάντια στα Raptors.

MANQUILLISER DARTS



Χρησιμοποιήστε τα όταν σας επιτεθεί το T-Rex.

RAPID FIRE TRACER AMMO



Βελτιώνει την ταχύτητα και τη δύναμη του όπλου σας.



Διαλύστε ό,τι βρείτε μπροστά σας ως τυραννόσαυρος.



Κάθε τυραννόσαυρος που σέβεται τον εαυτό του πρέπει να τρώει και κανέναν άνθρωπο.

"Μήπως είναι καιρός να εξαφανισθούν οι δεινόσαυροι;"

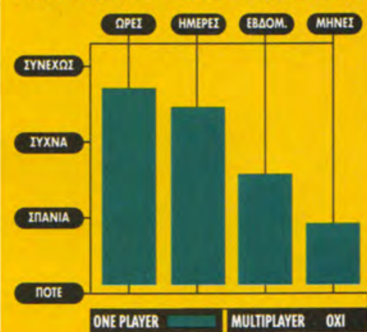
Όταν χρειαστεί να χειριστείτε το T-Rex, θα ανακαλύψετε όλη την ουσία του παιχνιδιού, καθώς δεν θα χορταίνετε να καταβροχθίζετε ό,τι βρείτε μπροστά σας.
Η όλη έμφαση προφανώς έχει δοθεί στους δεινόσαυρους, οι οποίοι αποτελούν και την ατραξιόν του παιχνιδιού. Ο άνθρωπος είναι κατάχλωμος σε όσες πίστες εμφανίζεται. Η κίνηση και γενικά όλη η εμφάνισή του δεν συγκρίνονται με την πειστικότητα και το ρεαλισμό των προϊστορικών ανταγωνιστών του.

Μαμά, μια σαύρα

Ένα μεγάλο μπράβο αξίζει στους σχεδιαστές και τους προγραμματιστές για την επιμονή στη ρεαλιστική απόδοση των λεπτομερειών όσον αφορά στους δεινόσαυρους. Οι κινήσεις τους είναι άκρως πειστικές, σε τέτοιο βαθμό ώστε να μπορέσετε να δείτε πώς τα ζωάκια αυτά ζούσαν πριν από μερικά εκατομμύρια χρόνια.
Το soundtrack και τα ηχητικά εφέ είναι εξίσου ρεαλιστικά. Η μουσική είναι άκρως ατμοσφαιρική, ενώ κάθε πλάσμα, είτε το χειρίζεστε είτε όχι, γουργουρίζει, φωνάζει και κουνιέται, όπως ακριβώς το ξαδελφάκι του στη μεγάλη οθόνη. Είναι κρίμα ένα τόσο καλοσχεδιασμένο παιχνίδι να έχει τόσο ρηχό gameplay. Εντάξει, σύμφωνοι, δεν βρίσκεις εύκολα έναν τυραννόσαυρο να σε παρακαλά να τον ταΐσεις, αλλά σε τελική ανάλυση "Ο Χαμένος Κόσμος" είναι μάλλον το Pandemonium σε προϊστορική έκδοση. Η κάμερα σε ακολουθεί δεξιά και αριστερά, πού και πού στρίβει και κάθε λίγο και λιγάκι ξεπετάγεται από τρελά σημεία και ένας δεινόσαυρος για να "δέσει το γλυκό"...
Το ομαλότατο animation όντως είναι για Oscar, όμως το παιχνίδι πουλά μάλλον μούρη παρά ουσία. Το gameplay είναι ελλιπές και απίστευτα απλό. Αυτά τα στοιχεία κάνουν το "The Lost World" ακόμα ένα platform, αλλά όχι τόσο περιπετειώδες παιχνίδι. Οι δεινόσαυροι όπως είπαμε γύρισαν, ήρθε όμως η ώρα να φύγουν.

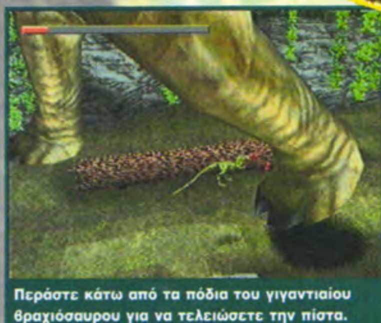


ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





Πάρτε έξτρα ενέργεια τρώγοντας τα θηράματά σας. Αυτό βελτιώνει και το ένστικτό σας.



Περάστε κάτω από τα πόδια του γιγαντιαίου βραχιόσαυρου για να τελειώσετε την πίστα.



Το αίμα τρέχει ποτάμι, καθώς το Compy καυγαδίζει με 2 Raptors.



Χρησιμοποιώντας τα αντικείμενα γύρω σας μπορεί να αποφύγετε πολλούς μπελάδες.



Μπορεί να σας επιτεθούν μέχρι και 3 Raptors ταυτόχρονα.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●○
GAMEPLAY	●●●●●○○○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **79%**

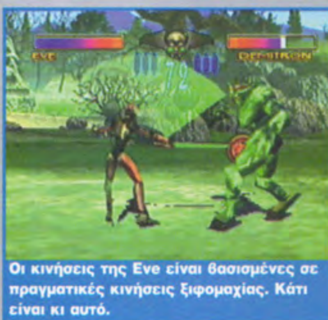
Ίσως όχι ό,τι περιμέναμε!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Pandemonium
Crash Bandicoot

DARK RI

ΠΟΛΥ ΠΙΟ... ΣΚΟΤΕΙΝΑ ΑΠΟ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΚΑΙ ΤΟ GAMEPLAY ΤΟΥ DARK RIFT. ΓΙΑΤΙ ΤΟΣΗ ΠΡΟΧΕΙΡΟΤΗΤΑ;

Δώσαμε, δώσαμε!



Οι κινήσεις της Eve είναι βασισμένες σε πραγματικές κινήσεις ξιφομαχίας. Κάτι είναι κι αυτό.

Το κυνήγι της τελειότητας είναι μια πολύ δύσκολη υπόθεση. Απαιτεί επιμονή, υπομονή και αφοσίωση. Τα δύσκολα αρχίζουν όταν υπάρχει χρονικό όριο. Αναφερόμαστε στο περίφημο deadline, το οποίο τόσο πολύ έχουμε μισήσει όλοι όσοι δουλεύουμε σε περιοδικά. Ειδικά όταν η αντίστροφη μέτρηση πλησιάζει στο μηδέν, τότε τα πράγματα ξεπερνούν το στάδιο του πιεστικού και φθάνουν να γίνονται ασφυκτικά.

Κάπου εκεί φαίνεται ότι "την πάτησαν" στην Kronos και την Tokai. Η Nintendo, ως μεγάλη εταιρία, δεν



Τα γραφικά είναι αρκετά καλά, αλλά αυτό αρκεί;

έχει σοβαρές επιπτώσεις από την καθυστέρηση κυκλοφορίας των τίτλων της, κάτι που έχει κάνει άλλωστε πολλές φορές στο παρελθόν - και δεν υπάρχει τίποτα που να μας εξασφαλίζει ότι δεν θα το κάνει και στο μέλλον. Δυστυχώς, όμως, οι μικρές εταιρίες δεν έχουν κανένα περιθώριο καθυστέρησης,



Κάτι πάτησα, μήπως μπορείς να το δεις από κοντά;

καθώς κάτι τέτοιο θα τους στοιχίσει υπερβολικά σε χρήματα. Βλέπετε, εάν χάσουν την ημερομηνία κυκλοφορίας, πρέπει να περιμένουν συνήθως αρκετά μέχρι να βρεθεί ξανά η κατάλληλη "τρύπα", μέχρι τότε όμως το παιχνίδι θα δείχνει το λιγότερο εκτός εποχής.

Το Dark Rift αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα παιχνιδιού που... δεν πρόλαβε. Οι προγραμματιστές αφοσιώθηκαν στην κατασκευή και την ολοκλήρωση των γραφικών και του ήχου, προκειμένου να λάβουν την έγκριση της Nintendo, αφήνοντας ελάχιστο χρόνο για τη δημιουργία του βασικότερου τμήματος του παιχνιδιού, το gameplay.

Πρόκειται για ένα πρόβλημα που έχει παρατηρηθεί σε αρκετά παιχνίδια, όπως τα War Gods, Doom 64, MK Trilogy και άλλα παλαιότερα, τα οποία εκτός από υποσχέσεις δεν κατάφεραν να δώσουν τίποτα άλλο. Με το ρολόι να μετρά τις ώρες χωρίς σταματημό, οι προγραμματιστές ετοιμάζουν ό,τι χρειάζεται για να περάσει το παιχνίδι την έγκριση της Nintendo, δηλαδή τα γραφικά και τον ήχο, και ελέγχουν τα διάφορα bugs. Εάν υπάρξει χρόνος, τότε θα "γυαλιστεί" και το gameplay. Ομως το ρολόι δεν κάνει χάρες. Θα μου πείτε ότι, αφού η Nintendo δίνει την έγκρισή της, δεν υπάρχει κανένα





PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Kronos
Διάθεση: Nortec
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί



Single Player **Multiplayer**



Cartridge

FT

πρόβλημα. Λάθος. Εδώ είναι το πρόβλημα. Με αυτή τη διαδικασία, εκτός από την εκάστοτε εταιρία, έχει πρόβλημα και η ίδια η Nintendo. Με τόσο λίγα παιχνίδια στη συλλογή της, δεν έχει την πολυτέλεια να παρουσιάζει παιχνίδια. Οι απαιτήσεις των χρηστών είναι τεράστιες -άλλωστε έχουν δώσει τόσα λεφτά- και πρέπει να παίξουν ένα σοβαρό beat'em up.



Τα background είναι ατμοσφαιρικά αλλά απόλυτα στατικά.

Ωραια Ποδια, Να Περπαταγε Κιολας

Οταν κοιτάζεις για πρώτη φορά το Dark Rift, δεν υπάρχει τίποτα που να σου φαίνεται παράξενο. Αντίθετα, μάλιστα, θα εντυπωσιάσει πολλούς. Τα γραφικά κάνουν το War Gods να μοιάζει κατασκευασμένο με Lego και σφηνοτουβλάκια. Οι μαχητές έχουν animation στα 60 frames, με πολύ όμορφα εφέ φωτισμού και γλυκές κινήσεις, κάνοντας τα παλικάρια στο War Gods να μοιάζουν σαν να απέδρασαν από κάποιο άσυλο και να κατευθύνονται κάπου όλοι μαζί - κουτσοί, στραβοί στον Αγιο Παντελεήμονα... Επίσης, οι μαχητές του War Gods είναι κάπως συνηθισμένοι. Από την άλλη πλευρά, το Dark Rift έχει... Για μισό λεπτό, τι έχει το Dark Rift;
Το πρώτο πρόβλημα είναι η παντελής έλλειψη πρωτοτυπίας



Aaron Maverick

Ο τυπικός στρατιώτης που κουβαλάει και όπλο όπως ακριβώς η Janet στο Fighter Megamix και ο Stryker στο MK Trilogy.



Demonica Gkroux



Από την οικογένεια των Gkroux, διάσημη για την προτίμησή της στο ανθρώπινο κρέας. Η ανάσα της βγάζει φωτιά όπως και αυτή του Dhalsim στο SF2.

Eve

Το τυπικό ανθρωποειδές κουβαλάει ένα σπαθί που πετάει ενεργειακές βολές όπως ο Eiji και ο Kayin στο Toshinden.



Gore

Ιδιος με τον Gorm στο Criticom. Καθόλου περίεργο αφού τους έφτιαξε η ίδια εταιρία.



Morphix



Ενεργειακό πλάσμα που μπορεί να αλλάζει μορφές και να τροποποιεί τα χέρια του όπως ακριβώς ο Glasius στο KI Gold και ο Supervisor στο Rise of the Robots.

The Zzz Files

Δυστυχώς, το Dark Rift δεν τα κατάφερε. Τουλάχιστον όχι όσο περιμέναμε και ελπίζαμε. Εάν δεν έχετε παίξει παρά ελάχιστα beat'em up, προχωρήστε στην αγορά του. Το σίγουρο είναι ότι θα ενθουσιάσει τους μικρότερους παίκτες λόγω των καλών γραφικών του. Ωστόσο με τους υπόλοιπους τι γίνεται;

Niiki

Τυπική γυναίκα πρωταγωνίστρια σε beat'em up: Μεγάλο στήθος, λίγα ρούχα, ενώ έχει μαζί της και δύο μικρά μαχαίρια, ακριβώς ίδια με αυτά της Ellis στο Toshinden!



Scarlet Zerai

Ακριβώς ίδια με την Niiki, με τη μόνη διαφορά ότι αυτή πήρε το σπαθί και την ασπίδα της Sophita από το Soul Edge.



Zenmuron



Ο μυστηριώδης τύπος, που κανείς δεν ξέρει την ταυτότητά του, πετάει fireballs όπως ο Ken, η Chun Li, ο Ryu κ.λπ.



Ο Aaron, ακολουθώντας όλους τους κανόνες τιμιότητας, "στολίζει" τη Niiki με χειροβομβίδες.



Δυο αφεντικά παλεύανε - όπως λέμε δύο γάιδαροι...



Τα όπλα αφήνουν μια λάμψη πίσω τους - πού το έχω ξαναδεί;

σε ό,τι αφορά τους χαρακτήρες. Δεν υπάρχει απολύτως τίποτα που να μην το έχουμε δει πολλές φορές στο παρελθόν - και μάλιστα πιο οργανωμένο. Οι προγραμματιστές πέρασαν πολλές ώρες παίζοντας άλλα fighting games με σκοπό να βρουν το κόλπο, έχασαν όμως την ουσία.
Υπάρχουν μια-δυο κοπέλες με λίγα ρούχα, ένας στρατιώτης, κάποιος χοντρός άσχημος τύπος, ένα cyborg, το κλασικό τέρας (στην περίπτωσή μας ένας δαίμονας) κ.λπ. Δεν υπάρχει κάποιο στερεότυπο που να μην έχει χρησιμοποιηθεί κατά κόρον σε αμέτρητα παιχνίδια στο παρελθόν (και, δυστυχώς, τίποτα δεν μας διασφαλίζει ότι δεν θα χρησιμοποιηθεί στο μέλλον). Ο μόνος χαρακτήρας που παρουσιάζει κάποιο ενδιαφέρον είναι ο Morphix, απλώς και μόνο επειδή παρουσιάζεται σαν ένα γυάλινο πλάσμα που αλλάζει μορφές. Ωστόσο, δεν είναι διαφορετικός από τον Glacius ή πλειάδα εξωγήινων αστέρων που έχουν πρωταγωνιστήσει σε διάφορα παιχνίδια. Σύμφωνοι, οι μαχητές έχουν τη δυνατότητα δύο διαφορετικών στολών, και τι έγινε; Παλιό κόλπο.
Παρ' όλα αυτά, υπάρχει και σενάριο. Προτίμησαν να δώσουν χρήματα σε κάποιον, προκειμένου να φτιάξει ένα ιστορικό υπόβαθρο στο παιχνίδι, παρά να τα επενδύσουν στο gameplay. Ολοι λοιπόν κυνηγάνε το Core Prime Element, ένα στοιχείο που μπορεί να ελευθερώσει το καλό ή το κακό, ανάλογα με αυτόν που το χρησιμοποιεί κ.λπ.
Επίσημη πρόταση του περιοδικού: Αφήστε τις αηδίες και φτιάξτε ένα παιχνίδι της προκοπής. Δεν χρειαζόμαστε ιστορίες, μας φτάνει και το γεγονός ότι κάποια στιγμή, συναντήθηκαν 10 παλικάρια κάπου και πλακώθηκαν στο ξύλο γιατί δεν γούσταρε ο ένας τη φάτσα του άλλου.
Δεν είναι τυχαίο που τα Street Fighter 2 και Virtua Fighter, στα οποία οι χαρακτήρες δεν έχουν κανένα λόγο να παλεύουν μεταξύ τους, είναι τα παιχνίδια με τις περισσότερες συνέχειες και τη μεγαλύτερη επιτυχία. (Δεν εξαιρώ το Tekken, απλώς οι χαρακτήρες του έχουν κάποιο μικρό υπόβαθρο και μια ιστορία.)
Το Dark Rift γενικά δεν τα καταφέρνει, κάτι το οποίο πρέπει να έχετε αντιληφθεί έως τώρα. Η χρήση των όπλων θυμίζει το Soul Blade, ενώ η τοποθέτηση των πλήκτρων το Tekken, ωστόσο το αποτέλεσμα είναι μια άσχημη απομίμηση. Στο Tekken κάθε πλήκτρο έλεγχε διαφορετικό μέλος, ενώ εδώ έχουμε οριζόντιες και κάθετες επιθέσεις και ένα απλό πλήκτρο κλωτσιάς (ή "γκλωτζιάς" όπως έλεγε ένας παλιός φίλος).
Υπάρχουν και οι αναπόφευκτες ειδικές επιθέσεις, οι κινήσεις όμως είναι ίδιες ανεξαρτήτως χαρακτήρα. Ακόμα και αυτές οι επιθέσεις είναι βγαλμένες από το βιβλίο "Ειδικές κινήσεις και λοιπά κόλπα για συνηθισμένα Fighting Games". Επιτέλους, παρουσιάστε μας κάτι που δεν έχουμε ξαναδεί!



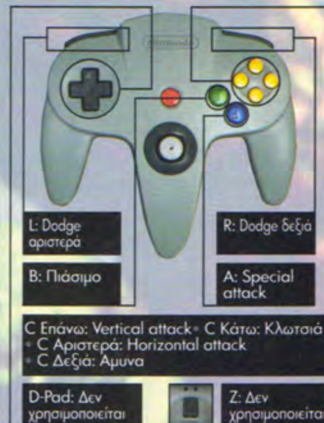
Εσύ είπες ότι οι πεταλούδες παλεύουν καλύτερα από μένα;



Τα εξαιρετικά εφέ δεν μπορούν να κρύψουν το αδύναμο gameplay.

Καλως Ορισατε Στο Βασιλειο Της Ανιας

Η έλλειψη κινήσεων κάνει το παιχνίδι απλό. Μπουνιά, μπουνιά, άμυνα, αποφυγή, κλωτσιά, ειδική επίθεση, επανάληψη. Δεν σας εμποδίζει τίποτα να παρακολουθείτε ταυτόχρονα τηλεόραση, αφού μπορείτε να κερδίσετε χωρίς να κοιτάτε την οθόνη! Τα όπλα αφήνουν το ίχνος τους στην οθόνη, κάτι που είδαμε και στο Soul Blade, ενώ η χρήση των πλήκτρων στην πλάτη του χειριστηρίου ενεργοποιεί τις κινήσεις διαφυγής, κάτι που οι αρχαιολόγοι έχουν βρει εδώ και χρόνια στον τάφο του Toshinden.
Στην περίπτωση εκείνη που δεν έχετε κάτι καλύτερο να κάνετε και αποφασίσετε να τελειώσετε το παιχνίδι, θα τιμωρηθείτε ίσως με το πιο ανιαρό τέλος που έχουμε δει σε παιχνίδι νέας γενιάς. Μερικές οθόνες κείμενο, ο μαχητής να παίρνει το τρόπαιο (το οποίο δεν έχει καμία σχέση με την ιστορία) και ένα στατικό "THE END" μαζί με ένα cheat. Μα τις χίλιες ωμές πατάτες!!! Δέχομαι ότι το N64 δεν έχει τις δυνατότητες για FMV, θα μπορούσαμε όμως να δούμε έστω κάποιον πανηγυρισμό, αντί να βλέπουμε το χαρακτήρα ακίνητο, λες και περιμένει το λεωφορείο!
Το Dark Rift είχε πολλές προοπτικές. Ηταν ένα παιχνίδι που δεν είχε να ακολουθήσει κάποιο παρελθόν, δεν ήταν μεταφορά από τα arcades και μπορούσε να δώσει κάτι διαφορετικό, κάτι για το οποίο οι χρήστες του N64 θα ήταν περήφανοι. Αντί για αυτό όμως, οι προγραμματιστές του προτίμησαν την εύκολη λύση: να αντιγράψουν τα καλύτερα στοιχεία από τα πιο γνωστά fighting παιχνίδια, με την ελπίδα ότι θα δημιουργούσαν κάτι το ξεχωριστό. Οπως ήταν αναπόφευκτο απέτυχαν, καθώς αυτό που έκανε εκείνα τα παιχνίδια κορυφαία ήταν η πρωτοτυπία τους. Το τελικό αποτέλεσμα είναι ένα παιχνίδι που ναι μεν δείχνει ωραίο, αλλά κινείται στην απόλυτη μετριότητα, που δεν κεντρίζει το ενδιαφέρον του παίκτη στο ελάχιστο και θα αφεθεί στη γωνία να σκονίζεται - αν δεν έρθει πρώτο στις λίστες ανταλλαγών των καταστημάτων.





Αυτό το πράγμα είναι το τέλος. Βοήθειά μας...

2η γνώμη

ΤΑ ΥΠΕΡΟΧΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΘΑ ΚΑΝΟΥΝ ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΔΑΚΙΑ ΝΑ ΕΠΙΜΕΙΝΟΥΝ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΤΟΥ, ΟΜΩΣ ΣΕ 2-3 ΕΒΔΟΜΑΔΕΣ ΘΑ ΤΟ ΠΕΤΑΞΟΥΝ ΣΤΗΝ ΑΚΡΗ, ΚΑΘΩΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΒΑΡΕΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.

PIXEL Next Generation

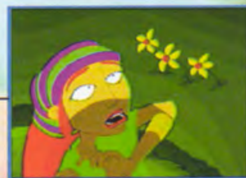
ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ	●●●●●●○○○○
GAMEPLAY	●●●●●○○○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **60%**

Ενα μέτριο παιχνίδι, που δεν έχει κάτι καινούριο να προσφέρει.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Killer Instinct Gold
War Gods

HERC'S ADVENTURES


"Ενα τυπικό action adventure βασισμένο σε πετυχημένη συνταγή"

ΞΕΧΑΣΤΕ ΤΗΝ ΠΑΡΑΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΜΑΣ -ΕΑΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ- ΚΑΙ ΑΣΧΟΛΗΘΕΙΤΕ ΜΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.

Απίστευτοι άθλοι

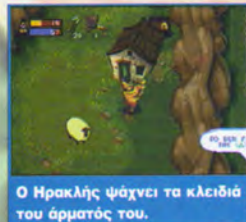
Η LucasArts ξέρει αρκετά για τη διάσωση του σύμπαντος. Θυμηθείτε απλώς τα εμπνευσμένα από την τριλογία "Πόλεμος των άστρων" παιχνίδια της. Αφού, λοιπόν, έσωσε ό,τι πετούσε πέρα από τη στρατόσφαιρα, επέστρεψε στη Γη για να σώσει την Ελλάδα! Ο λόγος; Πολύ απλός. Πήρε τα δικαιώματα για τη μεταφορά της καινούριας ταινίας της Disney "Hercules Adventures".

Ετσι, το παιχνίδι που μας παρουσίασε ανήκει στην κατηγορία των action adventures, κατηγορία στην οποία η συγκεκριμένη εταιρία έχει τεράστια εμπειρία. Το παιχνίδι ακολουθεί μια πολυχρησιμοποιημένη αλλά πετυχημένη συνταγή: ο παίκτης μπορεί να διαλέξει έναν από τρεις καυγατζήδες χαρακτήρες, βασισμένους στην ελληνική μυθολογία. Πρώτος είναι ο ίδιος ο Ηρακλής, ο οποίος είναι ο πιο δυνατός, αλλά δεν μπορεί να πάρει τα πόδια του. Δεύτερη είναι η τσαχπίνα Ατλάντα (πολύ γρήγορη αλλά αδύναμη), ενώ τελευταίος ο Ιάσονας, που είναι η "χρυσή τομή", σχετικά δυνατός και αρκετά γρήγορος.

Η πολύ απλή πλοκή του κάνει φανερό πως το παιχνίδι απευθύνεται σε μικρότερες ηλικίες. Αποστολή σας είναι να σώσετε την Περσεφόνη από τον Αδη, ο οποίος έχει αποκτήσει περίεργες φιλοδοξίες και προσπαθεί να φτιάξει έναν στρατό από αθάνατους πολεμιστές για να επιτεθεί στην Ελλάδα. Προτιμώνται δύο παίκτες, κάτι που συναντάμε για πρώτη φορά σε παιχνίδι της Disney. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σε αρκετά καλό επίπεδο, καθώς είναι μεγάλα, με ζωηρά χρώματα και πολύ καλή κίνηση. Οπως όλα τα παιχνίδια της Disney, βγάζει αρκετό γέλιο, ακόμα και από τους κακούς. Στην περιπέτειά τους οι ήρωές μας μαζεύουν όπλα, μερικά από τα οποία δεν είναι και τόσο συνηθισμένα. Ο Ηρακλής έχει ένα τεράστιο ρόπαλο-μπούμερανγκ, ενώ το πιο φοβερό όπλο είναι η βρωμερή αναπνοή του! Το μεγάλο αρνητικό του παιχνιδιού όμως είναι ότι επαναλαμβάνεται. Ασχετα με τα ωραία σκηνικά, σύντομα θα καταλάβετε πως οι ίδιες τακτικές μπορούν να χρησιμοποιηθούν παντού, άσχετα με την τοποθεσία. Μερικές φορές, έτσι για αλλαγή, θα εκτοξευθείτε με ένα κανόνι ή έναν καταπέλτη σε νέες πίστες στα ουράνια, αλλά γενικά δεν υπάρχει κάτι το συναρπαστικό που να προσελκύει τον παίκτη.



Διαλέξτε το χαρακτήρα που σας ταιριάζει.


Ο Ηρακλής ψάχνει τα κλειδιά του άρματός του.



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: LucasArts
Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί


Single Player · Multiplayer


Memory Card



Μας... αρέσουν τα παιχνίδια στο πλαίσιο των οποίων ασχολούμαστε "επιστημονικά" με τα πρόβατα.




Μήπως, καλέ μου άνθρωπε, πρέπει να κάνεις κάτι για την αναπνοή σου;



Ανά πάσα στιγμή, μπορείτε να δείτε την πρόοδό σας στο παιχνίδι.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●○○○○
GAMEPLAY ●●●●●●○○○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 70%

Ενα συμπαθητικό και εύκολο παιχνίδι.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Swagman
Hercules

DRAGON

ΕΤΟΙΜΑΣΘΕΙΤΕ ΓΙΑ ΕΝΑ ΑΝΕΛΠΙΣΤΑ ΚΑΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΓΙΑ ΑΤΕΛΕΙΩΤΑ ΞΕΝΥΧΤΙΑ.

Αϋπνες Νύχτες

Ο γενικός κανόνας αναφέρει ότι στις παιχνιδομηχανές είναι πολύ δύσκολο να υπάρξει σωστά φτιαγμένο RPG ή παιχνίδι στρατηγικής. Αυτό οφείλεται σε πολλούς λόγους όπως, για παράδειγμα, στο συνήθως απλουστευμένο σύστημα χειρισμού σε μηχανήματα του είδους. Ευτυχώς, όμως, οι Ιάπωνες κατασκευαστές δεν υποχωρούν. Ετσι, κυκλοφορούν μερικά παιχνίδια που ξεχωρίζουν για τον ανεκτό χειρισμό τους και το ικανοποιητικό σενάριο. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το Dragon Force. Η υπόθεση εξελίσσεται στο μαγικό νησί Legendra. Ο παίκτης καλείται να υποδυθεί έναν εκ των οκτώ βασιλιάδων της περιοχής. Η κεντρική ιδέα είναι να οδηγήσετε τους στρατούς σας σε τεράστιες μυθικές μάχες, με απώτερο σκοπό την επέκταση των εδαφών και την επίλυση συνοριακών "διαφορών". Σύμφωνα με την υπόθεση, αρκετούς αιώνες πριν, το νησί σχεδόν καταστράφηκε από τον κακό θεό Madruk, ο οποίος τελικά νικήθηκε από το δράκο Harsgalt. Από τότε τα βασίλεια κατάφεραν να ορθοποδήσουν και να αποκτήσουν δύναμη. Τώρα όμως ο κακός θεός αρχίζει να ξυπνά για έναν ακόμα γύρο και το μόνο που θα τον σταματήσει είναι η δύναμη όλων των βασιλείων, εάν ενωθούν.
Τα προαναφερόμενα αποτελούν απλώς την επιφάνεια του παιχνιδιού, ωστόσο στο σύνολό του είναι δυσνόητο. Με την κατάλληλη υπομονή, όμως, μπορεί να σας κρατήσει αρκετές μέρες (ή και εβδομάδες) συντροφιά.
Κατά καιρούς η δράση και οι εξερευνήσεις διακόπτονται, για να προβληθούν κάποιες σκηνές, οι οποίες βοηθούν στην ομαλή εξέλιξη της υπόθεσης και την εμφάνιση καινούριων χαρακτήρων. Σε περίπτωση που σας δυσαρεστεί η ιδέα ενός παιχνιδιού στρατηγικής, για το οποίο μάλιστα είναι απαραίτητη η χρήση μίας σειράς από menus, μην ανησυχείτε. Το Dragon Force προσπαθεί να διατηρήσει σε καλά επίπεδα τη ροή της πλοκής και της δράσης, προσφέροντας ποικιλία από menus και icons για το χειρισμό. Ο χρόνος σας μοιράζεται ανάμεσα στη διοίκηση του βασιλείου σας και τις προσπάθειες επέκτασής σας σε γειτονικές περιοχές. Καλώς ή κακώς (καλώς μάλλον), το παιχνίδι εστιάζει περισσότερο στο να σας κάνει αξιοπόλεμους και δυνατούς, παρά στο να σας ενισχύσει στα βαρετά εγχώρια διοικητικά καθήκοντα. Από την άλλη, οι μαχητικές ικανότητές σας χρησιμεύουν



Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού έχεις τη δυνατότητα να συναντήσεις πολλούς ενδιαφέροντες χαρακτήρες.





PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Saturn
Κατασκευαστής: Sega
Διάθεση: Sega
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί


Single Player



Πανικός στο πεδίο της μάχης, μετά την εξαπόλυση μαγικής επίθεσης.



Εκτός από τις σκηνές μάχης, μεγάλη σημασία έχουν και τα διοικητικά σου καθήκοντα.



Η μεγάλη ώρα έφθασε. Σε ελάχιστα δευτερόλεπτα οι δύο στρατοί θα συμπλακούν.

FORCE





Οταν η τακτική δεν ωφελεί, λίγα μαγικά ξεκαθαρίζουν την κατάσταση.



Οι στρατιώτες έχουν όλοι πεθάνει. Ηρθε η ώρα των στρατηγών.





πολύ στο πεδίο της μάχης. Οι καλές μάχες μπορεί να δείχνουν ανά πάσα στιγμή μέχρι και 200 στρατιώτες, οι οποίοι διαθέτουν φοβερή κίνηση, να σφάζονται μεταξύ τους. Εφόσον οι μάχες εξελίσσονται σε πραγματικό χρόνο, ο παίκτης μπορεί να επέμβει και οι αποφάσεις του να επηρεάσουν την τελική έκβαση της μάχης. Είναι αρκετά σημαντικό να μάθετε πότε και πώς να κάνετε τις επιθέσεις σας και πότε να υποχωρείτε. Στην περίπτωση, μάλιστα, που οι δύο στρατοί καταστρέψουν ο ένας τον άλλο, το αποτέλεσμα της μάχης κρίνεται με μονομαχία μεταξύ των αντίπαλων στρατηγών. Σε αυτό το σημείο διακόπτεται πάλι η δράση και προβάλλονται σκηνές σχετικές με τη μονομαχία. Σε

"...περισσότεροι από 200 στρατιώτες κινούνται real time στο πεδίο της μάχης."

κάθε περίπτωση, όμως, έπειτα από μία μάχη πρέπει να αναπληρώσετε τις απώλειες που είχατε σε ανθρώπινο δυναμικό, να παρασημοφορήσετε γενναίους στρατιώτες και να προβείτε σε επισκευές κτισμάτων (όπως φρούρια) που υπέστησαν βλάβες. Είναι φυσικό ένα παιχνίδι όπως το Dragon Force να μην είναι κοινής αποδοχής. Πολύ γρήγορα, μάλιστα, θα φανούν και τα προβλήματα που έχει, με τρανταχτό παράδειγμα τις περιόδους κατά τις οποίες απλώς ασκείτε τα διοικητικά σας καθήκοντα - εδώ το παιχνίδι μπορεί να σας κουράσει. Το γεγονός αυτό θα επηρεάσει περισσότερο όσους ζητούν ασταμάτητη και αιματηρή δράση. Αν, από την άλλη, νομίζετε ότι θα σας άρεσε ένα παιχνίδι που συνδυάζει με επιτυχία το role playing με τη στρατηγική και ανταμείβει όποιον του αφιερώσει αρκετό χρόνο, τότε το Dragon Force είναι για εσάς.



2η γνώμη

Το βρήκα καταπληκτικό. Εάν δεν έχετε ασχοληθεί πολύ με τα RPGs, θα σας καθηλώσει.



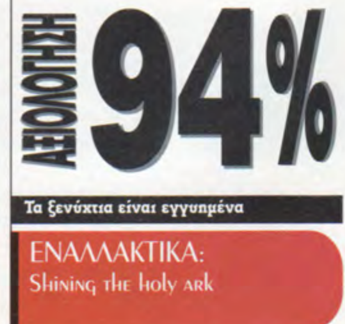
Ο χάρτης του παιχνιδιού είναι πολύ προσεγμένος.







ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●○



Τα ξενύχτια είναι εγγυημένα

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: Shining the holy ark

ΦΥΓΕ ΕΣΥ - ΕΛΑ ΕΣΥ

Ευτυχώς μπορούμε να μετακινήσουμε αυτούς τους ενοχλητικούς δείκτες στο κάτω μέρος της οθόνης. Απλώς παγώστε το παιχνίδι και κρατήστε πατημένα τα ●+▲+■+X και πατήστε select. Αυτό θα μετακινήσει τις continue, option & reset επιλογές. Καθώς κρατάτε ακόμα τα πλήκτρα, πατήστε ξανά το select. Αυτό θα μετακινήσει τους life & overdrive δείκτες. Εάν θέλετε να επιστρέψετε στην αρχική κατάσταση, επαναλάβετε πατώντας το select.





Στα 60 frames οι χαρακτήρες κινούνται πράγματι τέλεια, το background όμως δείχνει λειψό.



Ο Rungo αιφνιδιάζει με το τεράστιο ρόπαλό του. Αν και αργός, θέλει προσοχή λόγω της τεράστιας δύναμής του.

BATTLE ARENA

Η ΜΑΧΗ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΡΙΤΗ ΦΟΡΑ ΣΤΗΝ ΑΡΕΝΑ ΤΟΥ TOSHINDEN. ΟΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΕΙΝΑΙ ΕΝΤΟΝΕΣ, ΑΛΛΑ ΚΑΠΟΥ ΤΙΣ ΕΧΟΥΜΕ ΞΑΝΑΔΕΙ.

Επιβλητικό!





PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Takara
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί



Single Player Multiplayer



Memory Card

Πολυγωνικοί μαχητές, μεγαλοπρεπείς τρισδιάστατες αρένες και άγριες μάχες μέχρι τελικής πτώσεως. Πόσοι δεν γνωρίζουμε το Battle Arena Toshinden; Το πρώτο Battle Arena Toshinden έκανε την εμφάνισή του στο PSX πριν από πολύ καιρό, παρουσιάζοντας στοιχεία που κανείς δεν είχε προσφέρει. Οι κινήσεις διαφυγής και η περιστροφή της κάμερας γύρω από τον παίκτη ήταν τα βασικότερα. Από την πρώτη, όμως, προσπάθεια έλειπε από το παιχνίδι αυτό το "κάτι" που θα το έκανε κλασικό, μια κατάσταση που δεν βελτιώθηκε ούτε με τις συνέχειες. Ετσι, το Battle Arena Toshinden κατάφερε να έχει την πρωτοκαθεδρία στην κατηγορία εκείνη των παιχνιδιών που, ενώ είναι προσεγμένα, καλοφτιαγμένα και τίμια στις προθέσεις τους, δεν τα κατάφεραν. Βασικός λόγος η απουσία καλού συγχρονισμού. Βλέπετε, πάντοτε κυκλοφορούσε στην αγορά μαζί με το Tekken. Ετσι, η εταιρία Takara κυκλοφόρησε την τρίτη συνέχεια του παιχνιδιού, ουσιαστικά χωρίς αντίπαλο. Τα κατάφερε; Περίπου. Δυστυχώς, δεν μας έδειξε κάτι καινούριο, αλλά έκανε ένα βήμα προς τα πίσω.
Για να μην κακολογούμε, όμως, άδικα το παιχνίδι, οφείλουμε να αναφέρουμε ορισμένες καινοτομίες που εισήγαγε. Μία από αυτές αφορά στον τομέα των γραφικών, τα οποία είναι ιδιαίτερα προσεγμένα και υψηλής ανάλυσης. Φανταστείτε μόνο ότι το παιχνίδι τρέχει στα 60 frames το δευτερόλεπτο!



"Καλά το φαντάστηκα ότι θες να δεις το ρόπαλό μου από κοντά. Δεν είναι πολύ όμορφο;" Και να θέλεις δεν μπορείς να το αρνηθείς.

Ωστόσο, αποτυγχάνει να δώσει την εντυπωσιακή ατμόσφαιρα του Tobal 2 ή του SoulBlade.

Soul Man

Ευτυχώς, το Toshinden 3 φέρει αρκετές βελτιώσεις με έμφαση στο χειρισμό. Το παλιό κουραστικό σύστημα χειρισμού έχει αντικατασταθεί από ένα νέο που κάνει ιδιαίτερα εύκολη την εκτέλεση των combos. Κάθε χαρακτήρας μπορεί να εκτελέσει combos σε στιλ Tekken, με το πάτημα τεσσάρων ή περισσότερων πλήκτρων που, σε συνδυασμό με το D-pad, μπορούν να προκαλέσουν πληθώρα συντριπτικών επιθέσεων. Οπως και στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, όταν ο παίκτης βρίσκεται χαμηλά όσον αφορά στην ενέργεια και ο δείκτης του αναβοσβήνει κόκκινος, μπορεί να εκτελέσει Desperation Attack (επίθεση απελπισίας) και ομοίως Overdrive Attack (ενισχυμένη επίθεση), όταν ο Overdrive δείκτης του είναι πλήρης. Επίσης, υπάρχει άλλο ένα είδος επίθεσης ονόματι Hidden Rage Attack (επίθεση της κρυμμένης οργής), η οποία μπορεί να γίνει κατόπιν μιας σειράς δυνατών κινήσεων. Για παράδειγμα, όταν ο Eiji κάνει δύο Dragon Punches και στη συνέχεια μια δυνατή γροθιά, μπορεί να πετάξει καλύτερα Fireballs. Προκειμένου να προστεθεί δραματικός τόνος στο παιχνίδι, τα backgrounds μαυρίζουν όποτε γίνεται κάποια από τις παραπάνω κινήσεις. Αυτό όμως μας "την έσπασε" λίγο, διότι ανατρέπει κάπως τη ροή του παιχνιδιού. Ισως θα ήταν πιο εντυπωσιακό να διατηρηθούν τα φωτεινά εφέ στις καινούριες αρένες.
Αλλη μια νέα προσθήκη είναι το λεγόμενο SoulBomb, το οποίο είναι ένας ανεμοστρόβιλος ενέργειας και μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον παίκτη δύο φορές σε κάθε γύρο. Κάτι άλλο που μας άρεσε στο παιχνίδι είναι η χρήση των τοίχων, οι οποίοι δεν έχουν μόνο διακοσμητικό αλλά και λειτουργικό ρόλο. Για παράδειγμα, όταν ο παίκτης έπειτα από ένα χτύπημα προσκρούσει στον τοίχο, μπορεί να στηριχτεί σε αυτόν χωρίς απώλειες ή να εκτελέσει μια θανάσιμη αντεπίθεση.
Το καλύτερο όμως στοιχείο του το έχει δανειστεί από τη "βίβλο" του είδους, το Tekken 2, και είναι το Chain Combo Attack. Θα σας προκαλέσει να πειραματιστείτε πιο πολύ και από τον Αϊνστάιν. Το Chain Combo Attack είναι μια σειρά από προκαθορισμένα combos, διαφορετικά για κάθε παίκτη, τα οποία μπορούν να γίνουν με τον ανάλογο συνδυασμό πλήκτρων και θα σας ανεβάσουν την αδρεναλίνη κατακόρυφα!

Δυνατοτητες

Αρκετό ενδιαφέρον παρουσιάζει η ύπαρξη δύο διαφορετικών modes παιχνιδιού. Το πρώτο mode τρέχει στα 30 frames το δευτερόλεπτο και προσφέρει

"Τα Chain Combos θα σας κάνουν να πειραματιστείτε πιο πολύ και από τον Αϊνστάιν."


Η Tracy κάνει μια overdrive επίθεση με τη μορφή πύρινης σφαίρας. Πρέπει να είσαι ο Flash για να ξεφύγεις.


Τώρα που τον στρίμωξες στον τοίχο, τι θα κάνεις;





TOSHINDEN 3


Σε λίγο αυτή η κίνηση, αποτέλεσμα συνδυασμένης επίθεσης, θα συντρίψει τον αντίπαλο.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟΝ ΧΡΟΝΟ



ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ TOSHINDEN

Υπάρχουν ορισμένοι τομείς οι οποίοι στην τρίτη συνέχεια του παιχνιδιού έχουν αλλάξει ριζικά.



Η πιο σημαντική ίσως προσθήκη του παιχνιδιού είναι τα Chain Combos. Ωστόσο, δεν πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε το γεγονός ότι ο χειρισμός έχει απαλλαχθεί από πολύπλοκους συνδυασμούς, παρουσιάζοντας ένα απλούστερο και ευκολότερο σύστημα χρήσης.



Το νέο Practice Mode επιτρέπει τη δημιουργία δικών σας combos απέναντι σε έναν αντίπαλο που στέκεται αδιαμαρτύρητα. Οι συνδυασμοί D-Pad και πλήκτρων φαίνονται στο κάτω μέρος της οθόνης.



Το Time Attack Mode σάς φέρνει σώμα με σώμα όχι μόνο με τους αντιπάλους αλλά και με το ρολόι. Στην ουσία είναι κανονικές μάχες με το επιπλέον bonus για τους καλούς χρόνους.



Οποτε εκτελείτε μια από τις ειδικές επιθέσεις (desperation, overdrive, hidden range), η οθόνη σκοτεινιάζει με σκοπό να δώσει δραματικό τόνο.

αρκετά καλή ανάλυση, ενώ το δεύτερο mode προσφέρει τέλεια ανάλυση αφαιρώντας στοιχεία από το background και τις λεπτομέρειες του εδάφους. Επίσης, εκτός από τα συνηθισμένα 1Pvs2P και 1PvsCPU modes υπάρχουν και τα Practice και Survival modes. Επιπλέον, υπάρχει η δυνατότητα save για τους κρυμμένους ή τους καινούριους χαρακτήρες στους οποίους θα αποκτήσετε πρόσβαση στη συνέχεια. Υπάρχουν συνολικά 32 προς εύρεση χαρακτήρες, οπότε κάθε άλλο παρά άχρηστη θα σας φανεί αυτή η προσθήκη. Τελικό συμπέρασμά μας είναι ότι, παρά το νέο εύχρηστο σύστημα χειρισμού, το Toshinden 3 δεν μπορεί να σταθεί ισάξια απέναντι στους ανταγωνιστές του. Αλλωστε, πολλά από τα παραπάνω στοιχεία τα έχουμε ήδη συναντήσει και σε άλλα παιχνίδια του είδους. Παρά τον μεγάλο αριθμό χαρακτήρων που είναι διαθέσιμοι, δεν είναι τόσο καλό όσο το Tekken 2, το SoulBlade ή το Bushido Blade. Η συμβουλή μας: Ασχοληθείτε με ένα από αυτά.





PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
GAMEPLAY
ΑΝΤΟΧΗ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **78%**

Πάλι δεν τα κατάφεραν όπως ήθελαν.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Tekken 2
Soul Blade

BLAST CO

ΕΝΑ ΕΘΙΣΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΑΠΛΟ ΚΑΙ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΚΑΙ ΜΠΟΛΙΚΗ ΔΡΑΣΗ.

Ομάδα κατεδαφίσεων



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Rare
Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί



Single Player — Cartridge



Memory Card

Η πρόσφατη κυκλοφορία του εισαγόμενου Blast Corps μας έπιασε όλους στον ύπνο. Προερχόμενο από τη Rare, μία εταιρία που έχει να επιδείξει "διαμάντια" όπως τα Donkey Kong Country και Goldeneye, και χωρίς την εκτεταμένη διαφημιστική καμπάνια που έχουμε συνηθίσει, πρόσφερε κάτι που δύσκολα συναντάται στις μέρες μας. Μολονότι σχεδόν όλες οι κυκλοφορίες του N64 αποτελούν αναβαθμίσεις παλιών παιχνιδιών του SNES με φανταχτερά τρισδιάστατα γραφικά, αυτή τη φορά πρόκειται για μία εξ ολοκλήρου καινούρια ιδέα. Ποιος, πράγματι, το περίμενε στις μέρες μας!

Το σενάριο στο Blast Corps -αν και απλό- είναι αρκετά πρωτότυπο: ένα φορτηγό που μεταφέρει μία πυρηνική κεφαλή τίθεται εκτός ελέγχου και η δική σου ευθύνη είναι να διευκολύνεις τη διαδρομή του απομακρύνοντας τα τυχόν εμπόδια, μέχρις ότου φθάσει σε ασφαλές σημείο. Πώς θα το επιτύχεις αυτό; Μα, πολύ απλά, εκπληρώνοντας το όνειρο κάθε gamer: καταστρέφοντας και ανατινάζοντας όποιο κτίριο βρεθεί μπροστά σου. Διάσπαρτα στις πίστες οχήματα, με μοναδικό σκοπό της ύπαρξής τους την ανατίναξη κτιρίων, πλαισιώνονται από άφθονα επίπεδα bonus, τα οποία καλείσαι να ανακαλύψεις.

Υπάρχουν δώδεκα διαφορετικά οχήματα (εκτός αυτών και κάποια... παλαβά όπως τρένα ή διαστημόπλοια). Ξεκινάς με μια απλή(;) μπουλντόζα εφοδιασμένη με turbo και, καθώς προχωράς στις πίστες, τα οχήματα γίνονται περισσότερο σύνθετα, αφού απαντάς τεράστια ρομπότ και μοτοσικλέτες εφοδιασμένες με



Μερικές σφαλιάρες ακόμα και πάει κι αυτό το κτίριο.

Τα χέρια σας θα ιδρώσουν τόσο

ΕΠΙΤΕΛΕΙΟ ΟΜΑΔΑΣ ΚΑΤΕΔΑΦΙΣΕΩΝ

RAM DOZER
Τεράστια δαγκάνα, ερπύστριες, δυνατή επιτάχυνση, ολική καταστροφή. Παιχνίδια για μεγάλα παιδιά.



SKYFALL
Υπερμεγέθες buggy που πρέπει να πηδήξει πάνω στα κτίρια για να τα ρίξει.





CYCLONE SUIT
Μικρότερη έκδοση του Thunderfist, βαμμένο κίτρινο όπως τα ταξί.

BALLISTA
Παράξενο πάντρεμα chopper μοτοσικλέτας και εκτοξευτή πυραύλων.



BACKLASH
Μεγάλο ανατρεπόμενο, καταστρέφει τα κτίρια πέφτοντας πάνω τους. Περίεργο control.



THUNDERFIST
Πρόκειται για ένα τεράστιο γυαλιστερό ρομπότ που καταστρέφει τα πάντα με μερικές... σφαλιάρες. Ψάχνουμε τα fatalities.



J-BOMB
Πραγματικός κεραυνός. Πετάς πάνω από τα κτίρια, κεντράρεις και πέφτεις πάνω τους. Επιτυχία εξασφαλισμένη.



SIDEWIRE
Μεταλλαγμένο φορτηγό με υδραυλικούς βραχίονες. Τα κτίρια τρέμουν στο πέρασμά του!



RPS


Οπως βλέπετε, το επίπεδο λεπτομέρειας είναι αρκετά υψηλό.


Το περίφημο φορτηγάκι της A-Team.

πυραύλους. Οι δε καταστάσεις γίνονται περίεργες, όταν εμφανίζονται περιπολικά, ακόμα και το φορτηγάκι της A-Team.
Το εξαιρετικά διασκεδαστικό Blast Corps, που σου επιτρέπει να ανατινάζεις τα πάντα στο πέρασμά σου, εκτός από παιχνίδι καταστροφής είναι και ένα πολύ καλό παιχνίδι σκέψης. Στην ουσία, πρόκειται για ένα φρενήρες παζλ, καθώς ανακαλύπτεις ότι το φορτηγό που φέρει τη βόμβα απαιτεί την αδιάλειπτη προσοχή σου και έχει την τάση να τρακάρει.
Αν πρέπει να παρομοιάσουμε το Blast Corps με κάτι, τότε αυτό θα είναι τα Lemmings με ρόδες. Θα μας θυμηθείτε αφού, όταν το φορτηγό θα πλησιάζει επικίνδυνα ένα οικοδομικό τετράγωνο, το μόνο όχημα στη διάθεσή σας θα είναι ένα άχρηστο ανατρεπόμενο και, συν τοις άλλοις, δεν θα υπάρχει αρκετός χώρος για να πάρετε την απαραίτητη φόρα. Τα χέρια σας θα ιδρώσουν τόσο που το χειριστήριο... θα μουλιάσει!
Για να ανακουφιστεί λίγο το μυαλό σας (και το χειριστήριο), υπάρχουν αρκετά απολύτως "άσχετα" επίπεδα bonus. Θα κάνετε βόλτες σε ηφαίστεια και θα παίξετε σε ένα τεράστιο μπιλιάρδο μέχρι και σε κάποιο είδος Pac Man.
Οσον αφορά στη διάρκεια ολοκλήρωσης του παιχνιδιού, αυτή δεν αργεί. Στην πραγματικότητα, ο gamer θα δει το τέλος, χωρίς να χάσει τον ύπνο του. Αν κάτι παρατείνει τη συνέχεια αυτό είναι τα πολλά υπο-επίπεδα, σημείο στο οποίο εστιάζει η μοναδική ένστασή μας. Προκειμένου ο χρήστης να δει όλα τα κρυφά υπο-επίπεδα, πρέπει να καθαρίσει τέλεια τις πίστες, να σώσει όλους τους επιστήμονες και να ενεργοποιήσει τις gismos, κάτι μικρές συσκευές. Για να είμαι ειλικρινής, η ενασχόληση με το Blast Corps είναι πολύ ευχάριστη και ομολογώ ότι διασκέδασα αφάνταστα. Ωστόσο, δεν θεωρεώ διασκέδαση την υποχρέωσή μου να ψάχνω κάτω από κάθε πέτρα, προκειμένου να μη μου ξεφύγει το κλειδί που θα μου επιτρέψει να δω κάποιο κρυφό επίπεδο έπειτα από τέσσερις πίστες. Καλό είναι να υπάρχουν κρυμμένα αντικείμενα, χωρίς όμως η ανίχνευσή τους να φθάνει στα όρια του σαδισμού.
Παρακάμπτοντας το συγκεκριμένο στοιχείο (εξάλλου, αρκετοί είναι εκείνοι που αρέσκονται στη μανιώδη αναζήτηση κρυφών επιπέδων), το Blast Corps είναι ένα σπουδαίο παιχνίδι που θα σας κρατήσει αρκετές ώρες συντροφιά και θα σας διασκεδάσει τόσο με την υπόθεσή του όσο και με το στήσιμό του. Θα θέσει το μυαλό σας σε λειτουργία (ξέρω ότι κάτι τέτοιο είναι δύσκολο, αλλά προσπαθήστε, έστω για αλλαγή) και δεν θα είναι λίγες οι φορές που θα πιάσετε τον εαυτό σας να σκέπτεται ποια ήταν η λανθασμένη κίνησή σας, όταν θα βλέπετε τα πάντα να ανατινάζονται από μια πυρηνική έκρηξη και εσάς υποχρεωμένους να ξεκινήσετε από την αρχή.
Πρόκειται για μία πολύ καλή αλλαγή, ειδικά εάν έχετε βαρεθεί τον χοντρούλη υδραυλικό και αναζητάτε δράση ανατινάζοντας τα πάντα και, μάλιστα, με την άδεια της αστυνομίας.
Ελπίζουμε, όταν κυκλοφορήσει το Blast Corps 2, η Rare να συμπεριλάβει τον KITT από το Knight Rider και τον General Lee από τους Dukes of Hazard. Α, και να πετάξει στα σκουπίδια το ηλίθιο ανατρεπόμενο!

που το χειριστήριο θα "μουλιάσει"!

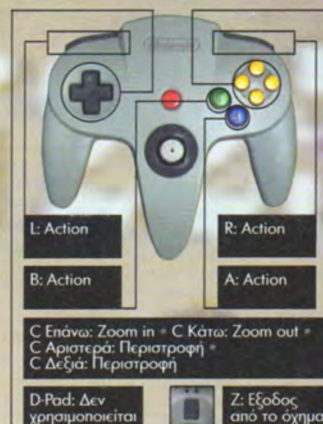
A-TEAM VAN
ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΛΑ ΠΑΙΔΙΑ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ: HANNIBAL, BA, FACE, MURDOCK. ΦΟΡΤΗΓΑΚΙ ΛΕΣ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΦΤΙΑΓΜΕΝΟ ΑΠΟ ΤΣΙΜΕΝΤΟ ΜΕ ΣΦΑΙΡΕΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΠΕΤΥΧΑΙΝΟΥΝ ΚΑΝΕΝΑ. ΚΛΑΣΙΚΟ.

AMERICAN DREAM
ΑΝΟΗΤΟ ΒΑΨΙΜΟ, ΧΑΜΗΛΩΜΕΝΟ, ΜΕ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΚΙΝΗΤΗΡΑ, Ο,ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΓΙΑ ΚΟΝΤΡΕΣ ΣΤΟ ΜΠΟΥΡΝΑΖΙ. ΝΑ ΚΛΕΙ ΑΜΕΣΩΣ ΚΑΙ ΝΑ ΕΡΘΕΙ Ο GENERAL LEE.

COP CAR
ΤΟ ΚΛΑΣΙΚΟ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΟ ΜΑΥΡΟΑΣΠΡΟ ΠΕΡΙΠΟΛΙΚΟ. ΟΠΩΣ ΑΚΡΙΒΩΣ ΚΑΙ ΣΤΟΥΣ BLUES BROTHERS, ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΕΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ, ΕΧΕΙ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΤΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ, ΔΥΝΑΤΗ ΣΕΙΡΗΝΑ ΚΑΙ ΦΑΡΟ ΠΟΥ ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΕΙ.

STARSKY'S CAR
ΘΥΜΑΤΑΙ ΚΑΝΕΙΣ ΤΗΝ ΠΑΛΙΑ ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΣΕΙΡΑ "STARSKY & HATCH"; Η ΕΡΩΤΗΣΗ ΑΦΟΡΑ ΣΤΟΥΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΥΣ. OLD TIMES CLASSIC.


Αν αυτός ο ουρανοξύστης δεν έχει πέσει σε 2", την έχουμε άσχημα.



Memory Options



Memory: Ενα save slot (για το level μόνο)
Controller Pak: Τέσσερα save slots (αποθήκευση κατάστασης του παιχνιδιού)

2η γνώμη
ΜΠΟΡΕΙ ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΝΑ ΣΑΣ ΜΠΕΡΔΕΨΕΙ, ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ ΤΟΥ. ΑΠΟΚΕΙ ΚΑΙ ΠΕΡΑ Η ΔΡΑΣΗ ΚΑΙ Η ΑΓΩΝΙΑ ΕΙΝΑΙ ΑΤΕΛΕΙΩΤΕΣ. ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΤΟ. ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΕΝΑΓΩΝΙΩΣ ΤΟ BLAST CORPS 2.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **88%**

Με μία λέξη: Καταστροφικό!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Δεν υπάρχουν. Είναι μοναδικό στο είδος του...

SONIC JAM

Ο ΘΡΥΛΙΚΟΣ ΣΚΑΝΤΖΟΧΕΙΡΟΣ ΞΑΝΑΧΤΥΠΑ! ΜΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΠΟ ΟΛΑ ΤΑ SONIC ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΚΑΙ ΚΑΤΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ.

32-bit Sonic

Τι να πρωτογράψεις για το Sonic the Hedgehog; Μα, απλώς, ότι είναι ένα από τα καλύτερα platform games για κονσόλες! Εχει πουλήσει περισσότερα από 14 εκατομμύρια αντίγραφα στο MegaDrive και έφθασε στην κορυφή, όπου συγκατοίκησε με το Mario του SNES.



Αν θέλετε να εξερευνήσετε τον κόσμο του Sonic, οι προγραμματιστές έχουν δημιουργήσει έναν 3D κόσμο.

Δεν ήταν δυνατόν το Saturn να μην κληρονομήσει έναν από τους πιο γνωστούς σκαντζόχοιρους της υφηλίου. Η ομάδα Sonic, η οποία δημιούργησε τα παιχνίδια για το MegaDrive, έχει προγραμματίσει τρία Sonic Projects για το Saturn. Το πρώτο είναι το Sonic Jam, το δεύτερο το Sonic R (δείτε τα Previews), ενώ το τρίτο κρατείται επτασφράγιστο μυστικό!

Στην ουσία, το Sonic Jam είναι επανέκδοση των Sonic games για Saturn. Περιλαμβάνει τα Sonic The Hedgehog 1-3 και το Sonic and Knuckles. Ολα τα 16-bit παιχνίδια έχουν μεταφερθεί αυτούσια στο Saturn, αλλά έχουν προστεθεί και διάφορα νέα στοιχεία που βελτιώνουν το ήδη υψηλό gameplay. Για παράδειγμα, στο πρώτο Sonic έχει προστεθεί μια κίνηση επίθεσης του δεύτερου Sonic, καθώς επίσης ένα time attack mode. Επιπλέον, οι παίκτες έχουν στη διάθεσή τους όλες τις ειδικές πίστες από το menu του παιχνιδιού.



Τι θα μπορούσε να γράψει κάποιος για το Sonic 2; Η κίνηση είναι ταχύτατη και η δράση καταιγιστική. Δικαιολογημένα ένα από τα καλύτερα platform games όλων των εποχών.

SONIC THE HEDGEHOG

Ηταν κάπου στα 1991, όταν το φαινόμενο Sonic άρχισε να κατακτά Ευρώπη και Αμερική. Η ιστορία έχει ως εξής: Ο ειρηνικός πλανήτης Moebius δέχεται επίθεση από τον κακό Dr Robotnik και τα δημιουργήματά του, τα Badnik. Ο στρατός του κατακλύζει τη χώρα του Sonic και ο ηρωικός σκαντζόχοιρος προσπαθεί να ελευθερώσει τον πλανήτη του, συλλέγοντας τα Chaos Emeralds, και να νικήσει τον Dr Robotnik.

Μετά την επιτυχία του παιχνιδιού, η Sega έκανε τον Sonic μασκότ της και άρχισε να προγραμματίζει τη συνέχειά του.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Βελτιωμένα γραφικά και σκηνικά, μεγαλύτερες πίστες, υψηλότερη ταχύτητα είναι μερικά από τα νέα χαρακτηριστικά της συνέχειας του Sonic. Περιττό να σας πω ότι ο βαθμός



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Saturn
Κατασκευαστής: Sega
Διάθεση: Sega
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί



Single Player



Αυτό έλειπε να μην είμαστε έτοιμοι να απολαύσουμε αυτό που με τόση λαχτάρα περιμέναμε. Μακάρι να ήταν όλο το παιχνίδι έτσι.


Η κίνηση είναι τόσο καλή που δύσκολα θα πιστέψετε ότι το παιχνίδι προορίζεται για 32-bit μηχάνημα.



Δεν είναι η πρώτη φορά που βλέπουμε τον Sonic σε τρεις διαστάσεις. Η πρώτη ήταν στην εισαγωγή του Sonic CD.



Στον 3D κόσμο έχει γίνει πολύ καλή δουλειά. Τα πάντα κινούνται με την ταχύτητα που έκανε τον Sonic διάσημο, το δε επίπεδο λεπτομέρειας είναι πολύ υψηλό.











δυσκολίας του παιχνιδιού αυξήθηκε. Ο Sonic απέκτησε σύντροφο, τον Tails, και μια νέα κίνηση (spin-dash) προστέθηκε στο ρεπερτόριό του. Αλλο ένα χαρακτηριστικό του συγκεκριμένου παιχνιδιού είναι η πίστα, στην οποία μπορούν να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα, αφού η οθόνη χωρίζεται στα δύο.

Sonic the Hedgehog 3

Η τρίτη συνέχεια ήταν όντως εντυπωσιακή. Χρησιμοποιήθηκε νέα game engine, κάτι που σήμαινε βελτιωμένα γραφικά, περισσότερη ταχύτητα, βελτιωμένος σχεδιασμός κάθε πίστας με πολύ καλή προοπτική του ορίζοντα, το δε gameplay ενισχύθηκε τόσο με bonus stages όσο και με νέα power-ups και χαρακτήρες όπως ο Knuckles, η έχιδνα κ.ά.

Sonic and Knuckles

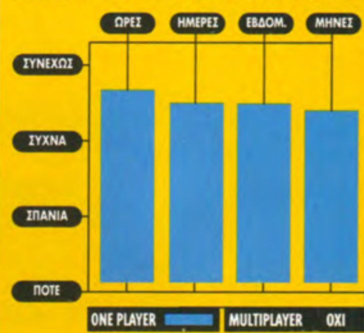
Η SEGA προσπάθησε να πρωτοτυπήσει, μια και το cartridge του Sonic and Knuckles είχε δύο άκρες, όπου μπορούσαν να προστεθούν τα παλιότερα Sonic παιχνίδια και να αποκτήσουν νέα χαρακτηριστικά. Αυτή η δυνατότητα υπάρχει και στην έκδοση για Saturn. Επίσης, υπήρχε η δυνατότητα επιλογής του Knuckles με νέες κινήσεις, οι οποίες του επέτρεπαν να φθάσει σε σημεία που δεν μπορούσε να φθάσει ο Sonic. Κατά τα άλλα, το συγκεκριμένο παιχνίδι ήταν μια βελτίωση του game engine του Sonic 3, χωρίς όμως να έχει να παρουσιάσει κάτι το ξεχωριστό.

Sonic World

Αφησα για το τέλος το καλύτερο... Εκτός από τα προαναφερθέντα παιχνίδια, το Sonic Jam περιλαμβάνει και το Sonic World. Πρόκειται για μία τρισδιάστατη έκδοση του Sonic με καταπληκτικά γραφικά και κίνηση. Μπορεί να μην φθάνει στα επίπεδα του Mario 64, αλλά δεν απέχει και πολύ. Το πλούσιο περιβάλλον έχει κτίρια, δέντρα, βουνά, ποτάμια και transparent effect, τα οποία κάνουν το παιχνίδι απόλαυση. Υπάρχουν σχεδόν όλοι οι χαρακτήρες των παλιότερων τίτλων, τα τελικά animations, η μουσική και τα διαφημιστικά, που καθιστούν το Sonic World μουσείο του διασημότερου σκαντζόχοιρου της γης. Το gameplay διατηρείται σε υψηλά επίπεδα, καθώς θα πρέπει να εκτελέσετε συγκεκριμένες αποστολές, να βρείτε τα κρυμμένα δαχτυλίδια, καθώς και τον Tails. Με το Sonic World παίρνουμε μια γεύση τού τι μας επιφυλάσσει ο Sonic στο μέλλον. Βέβαια, μπορεί για τους κατόχους των παιχνιδιών αυτών η απόκτηση του Sonic Jam να μην αποτελεί προτεραιότητα, αλλά όπως και να το κάνουμε είναι ένας συλλεκτικός τίτλος, που δεν πρέπει να λείπει από τους κατόχους Saturn.



"Ενα από τα καλύτερα platform games για κονσόλες!"





PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **92%**

Από τα πιο κλασσικά παιχνίδια!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Είναι όλα μέσα σε αυτή τη συλλογή.

NUCLEAR

ΣΤΟ ΠΕΜΠΤΟ ΚΑΙ ΠΙΟ ΒΙΑΙΟ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ARCADE ΣΕΙΡΑΣ "STRIKE" ΤΗΣ ELECTRONIC ARTS ΕΧΕΤΕ ΕΝΑΝ ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΣΚΟΠΟ: ΝΑ ΣΩΣΕΤΕ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ, ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΟΝΤΑΣ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΣΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΑΣ!

Ξέφρενη δράση!

Μετά τους ιρακινούς αμμόλοφους του Desert Strike, το υγρό κλίμα της ζούγκλας στο Jungle Strike και το "ξυλοφόρτωμα" των Ρώσων από τα αιμοβόρα Apache στο Soviet Strike, ήρθε επιτέλους η ώρα του πέμπτου και πιο βίαιου επεισοδίου. Ο λόγος για το Nuclear Strike.


Αναλάβετε τον έλεγχο του Harrier και προσγειώστε το απαλά, προκειμένου να ολοκληρώσετε την αποστολή.


Πιλοτάρετε το Harrier και εξοντώστε τους εχθρούς.


Θα κληθείτε να πετάξετε πάνω από όλα τα είδη τοπίων, συμπεριλαμβανομένων και βουνών.

Πως, που, ποιος...

Στους παλιούς φίλους της σειράς "Strike" το σενάριο θα θυμίσει αυτό των προηγούμενων επεισοδίων, καθώς εμφανίζεται για μία ακόμη φορά ο κλασικός "σχιζοφρενής, μεγαλομανής κακός", ονόματι Henri Lemonde (όχι Lemonade), ο οποίος απειλεί να εκτοξεύσει πυρηνικό πύραυλο και να μας καταστρέψει όλους, σε περίπτωση που δεν ικανοποιηθούν τα αιτήματά του! Καθώς όμως κάτι τέτοιο δεν μπορεί να επιτραπεί, στέλνουν εσάς (ε, βέβαια), προκειμένου να εμποδίσετε τα σχέδιά του.

Το Nuclear Strike τοποθετεί τον παίκτη κάπου στη Νοτιοανατολική Ασία. Προκειμένου για την ολοκλήρωση κάθε αποστολής, έχει στη διάθεσή του πολλά οχήματα. Ανάλογα, λοιπόν, με το είδος της αποστολής, θα κληθεί να οδηγήσει από ελικόπτερα και αεροπλάνα (Super Apache, Super Commanche, Cobra, Harrier Jump Jet) μέχρι τανκς (Abrahms) και βάρκες (Airboat), καθένα από τα οποία έχει τη δυνατότητα αυτοκαταστροφής και διαφέρει, όπως είναι φυσικό, ως προς τον τρόπο χειρισμού, τη δύναμη πυρός, την ασπίδα, την ταχύτητα και τα όπλα. Το στοιχείο της εναλλαγής των οχημάτων δίνει μια άλλη "χροιά" στο παιχνίδι και διατηρεί σε υψηλά επίπεδα το ενδιαφέρον του παίκτη.

Δυστυχώς όμως δεν υπάρχει η δυνατότητα χρήσης από τον παίκτη πυρηνικών όπλων, καθόσον οι προγραμματιστές του παιχνιδιού δεν φρόντισαν να τη συμπεριλάβουν, ισχυριζόμενοι ότι προτιμούν τον παλιό καλό τρόπο άμυνας (σπαθιά, τσεκούρια κ.λπ.).

Το παιχνίδι έχει τόσο έντονους ρυθμούς, ώστε πολλές φορές θα ξεχαστείτε και θα νομίζετε ότι είστε ο πρωταγωνιστής κάποιας πολεμικής ταινίας. (Μόνο μην ξεχαστείτε και μαχαιρώσετε όποιον μπαίνει εκείνη τη στιγμή στο δωμάτιο. Αρκετό ξύλο έχουν φάει, μετά τα τουρνουά του Mortal Kombat!)


Οι επανασχεδιασμένες εκρήξεις είναι πράγματι εντυπωσιακές!

ΓΡΑΦΙΚΑ

Το Nuclear Strike χρησιμοποιεί μια βελτιωμένη έκδοση της ίδιας photo-realistic engine γραφικών που συναντήσαμε στο προηγούμενο μέρος, με τη βασική διαφορά ότι όλες οι εκρήξεις και φωτιές έχουν επανασχεδιαστεί εξ ολοκλήρου, προκειμένου να δείχνουν πιο εντυπωσιακές και πιο θανατηφόρες! Ωστικά κύματα έπονται μεγάλων εκρήξεων παρασέρνοντας στο πέρασμά τους οτιδήποτε



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί


Single Player

STRIKE



Καταπληκτικά photo-realistic γραφικά, σαφώς ανώτερα από αυτά του Soviet Strike.

έμεινε όρθιο, αυτοκίνητα τινάζονται στον αέρα και εχθροί τρέχουν πανικόβλητοι για να σωθούν. Τίποτα δεν συγκρίνεται με το να πατάς τη σκανδάλη του machine-gun, σημαδεύοντας αθώους πολίτες που είχαν την ατυχία να βρεθούν εκείνη τη στιγμή σε λανδασμένη περιοχή!

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εμπλουτισμένα με ειδικά εφέ, φωτισμούς και σκιές, καθώς και με διάφορα καιρικά φαινόμενα όπως βροχές και δυνατοί άνεμοι. Μπορείτε δε να απολαύσετε καλύτερα όσα προαναφέρθηκαν υπό την εξωτερική οπτική γωνία των 45 μοιρών. Επίσης, οι cut scenes εμπλουτίζουν το γενικό κλίμα. Σε ό,τι αφορά την ταχύτητα (στο Soviet Strike ήταν αργή σε εκνευριστικό βαθμό) οι προγραμματιστές ανέπτυξαν μια μοναδική τεχνολογία streaming των δεδομένων, η οποία επιτρέπει στα γραφικά να φορτώνονται την ώρα του παιχνιδιού, με αποτέλεσμα να μη σημειώνεται σημαντική μείωση στην ταχύτητά του.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Οι παρατηρούμενες βελτιώσεις δεν περιορίζονται μόνο στον τομέα των γραφικών, αλλά επεκτείνονται και σε αυτόν του χειρισμού. Συγκεκριμένα, ο χειρισμός του Nuclear Strike είναι πολύ πιο απλός και φιλικός, εν συγκρίσει με αυτόν που συναντήσαμε στο Soviet Strike. Αυτό σημαίνει ότι δεν κρίνεται πλέον απαραίτητο να πηγαινοέρχεστε από την οθόνη του παιχνιδιού σε αυτήν του χάρτη για να προσδιορίσετε την κατεύθυνσή σας, καθώς υπάρχει συνεχώς ένα αναμμένο βελάκι, το οποίο δείχνει την κατεύθυνση που πρέπει να ακολουθήσετε. Επιπλέον εμφανίζονται φωτιζόμενοι εντοπιστές στόχων και διάφορα άλλα "καλούδια" που θα κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη. Οπως έγινε κατανοητό πρόκειται για το καλύτερο μέρος της σειράς. Λαδώστε τις ερπύστριες και ετοιμαστείτε να "διαπεράσετε" κτίρια και να "λιώσετε" μερικά αυτοκίνητα που θα βρεθούν στο δρόμο σας...



Τα δέκα καλύτερα σημεία του Nuclear Strike

1) Εξόντωση αθώων πολιτών με τη χρήση mini-gun.
2) Περισσότερα από δέκα διαφορετικά οχήματα διαθέσιμα προς οδήγηση.
3) Ανεπανάληπτες εκρήξεις και ωστικά κύματα.
4) Ευχάριστα ενδιάμεσα videos.
5) Δυνατότητα αυτοκαταστροφής σε κάθε όχημα.
6) Ποικιλία καιρικών συνθηκών.
7) Η περιλαμβανόμενη λέξη "Nuclear".
8) Αλλαγή οπλισμού.
9) Ιπτάμενα αυτοκίνητα (όταν χτυπηθούν).
10) Το ότι δεν είναι "ξενέρωτο".

ΤΑ ΟΧΗΜΑΤΑ

Υπάρχουν περισσότερα από δέκα διαφορετικά οχήματα διαθέσιμα προς οδήγηση στο Nuclear Strike. Μπορείτε να επιτεθείτε από αέρα, στεριά και θάλασσα, αιφνιδιάζοντας τον εχθρό με τις πιο σύγχρονες πολεμικές μηχανές.



1) The Harrier: Ενα από τα πιο καλά πολεμικά αεροσκάφη, το οποίο συνδυάζει τις δυνατότητες αεροπλάνου και ελικοπτέρου.



2) The Cobra: Οχι ιδιαίτερα οπλισμένο, αλλά εξαιρετικά γρήγορο.



3) The Tank: Εχει κεφαλή ανεξάρτητης κίνησης και πατά ό,τι βρει στο δρόμο του.

> "Τα πυρηνικά όπλα είναι για τους τρελούς. Εμείς προτιμάμε τον παραδοσιακό τρόπο."

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **90%**

Η αξιόλογη συνέχεια μίας πετυχημένης σειράς.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: Soviet Strike

GOLDENEYE

ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΕΘΙΣΤΙΚΑ SHOOT-EMUP ΓΙΑ ΤΟ N64, ΤΟ GOLDENEYE ΞΕΠΕΡΝΑ ΚΑΤΑ ΠΟΛΥ ΤΑ ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΑ 3D ACTION ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.

My name is Bond.


Αυτή είναι μία από τις πτήσεις της διαβολικής αεροπορίας... προς την καταστροφή!


Ωραία, τώρα θα ασχοληθούμε με την αεροσυνοδό!

Η ταινία GoldenEye μπορεί να έφερε τον James Bond στο προσκήνιο, ωστόσο στην πραγματικότητα δεν είναι τίποτε άλλο από ένα φιλμ με μπουνιές. Σε αυτό ο Bond έχει πάντα το νου του σε μία και μόνο γυναίκα, οδηγεί ένα γερμανικό αυτοκίνητο χωρίς να χρησιμοποιήσει έστω μία από τις έξυπνες επινοήσεις του Q, ενώ, παράλληλα, το μεγάλο κάθαρμα, ο αιμοβόρος Sharpe, θέλει να ληστέψει μια τράπεζα - για όνομα του Θεού!!! Μας έρχονται στο νου οι παλιές καλές ημέρες, όταν μερικοί ανεγκέφαλοι, ντυμένοι με "περίεργα" μπεζ κοστούμια, ήθελαν να απελευθερώσουν παντοδύναμα ραδιενεργά γονίδια καρχαρία από υποθαλάσσια ηφαίστεια, αλλά τους σταματούσε ο Sean Connery, ο οποίος φλέρταρε με όλες τις γυναίκες του έργου προτού τις πυροβολήσει ανάμεσα στα μάτια. Ετσι θα πρέπει να είναι μία νέα ταινία με πρωταγωνιστή τον Bond.

Η Nintendo και η Rare δεν φαίνεται να συμφωνούν μαζί μας, αφού το καινούριο παιχνίδι τους με τον James Bond, το GoldenEye 007, έχει παντελή έλλειψη... αυτοκριτικής και συναισθηματισμού. Αντί αυτών υπάρχει συνεχής δράση, καθώς εσύ και οι υπόλοιποι τρεις, φιλικά προσκείμενοι, πράκτορες περνάτε μέσα από 18 ριψοκίνδυνες αποστολές σκοτώνοντας ανθρώπους και ανατινάζοντας ό,τι βρεθεί στο δρόμο σας. (Ολα αυτά στο όνομα της αυτού μεγαλειότητος φυσικά.)

Αν και το παιχνίδι είναι βασισμένο στο φιλμ, η Rare έχει επεκτείνει το σενάριο, το οποίο γι' αυτό το λόγο δεν είναι μια πιστή απομίμηση της ιστορίας. Ωστόσο, οι τοποθεσίες στο παιχνίδι αναγνωρίζονται αμέσως από κάποιον που έχει δει την ταινία (για το σχεδιασμό των επιπέδων έχουν χρησιμοποιηθεί πλάνα δράσης του φιλμ ξεκινώντας από το εργοστάσιο χημικών όπλων κάτω από τον υδατοφράχτη και τελειώνοντας στο δωμάτιο ελέγχου του GoldenEye στη ζούγκλα της Κούβας). Ακόμα και οι χαρακτήρες του παιχνιδιού μοιάζουν με αυτούς της ταινίας.

Η καινούρια έκδοση του James Bond στο GoldenEye είναι βασισμένη στον συγκεκριμένο πρωταγωνιστή, τον Pierce Brosnan. Αυτό ίσως να είναι κακό νέο, αν είστε θαυμαστές του Sean Connery, του Roger Moore ή του -όχι δα!- Timothy Dalton. Ομως, μόνο ένας James Bond μπορεί να υπάρξει.

Υπάρχουν έντεκα σενάρια σε Four Player Mode, από τα οποία το πιο πονηρό φαίνεται να είναι το Golden Gun, στο οποίο ο πρώτος παίκτης που θα καταφέρει να αρπάξει το όπλο του Scaramanga έχει το πλεονέκτημα να σκοτώνει τους άλλους παίκτες με μια βολή!

Πέρα από το Golden Gun, πιστοί φίλοι του James Bond είναι ένα Walther PPK, ένα M16 και επίσης ένα οπλοστάσιο που περιλαμβάνει ένα AK-47, ένα ρουκετοβόλο, καραμπίνες, στιλέτα και οβίδες. Επιπλέον, το ρολόι του Bond


O Bond προσπαθεί να μοιάσει με τον Steven Seagal, δεν είναι όμως αρκετά παχύς.


Ωχ, να πάρει! Ξέχασα να δεθώ στο ελαστικό σχοινί.



PIXEL Next Generation INFORMATION

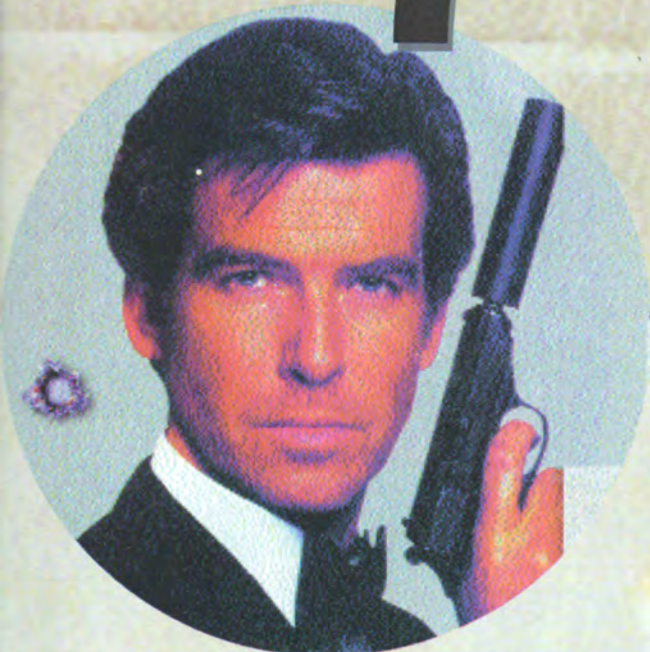
Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Rare
Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί


Single Player



Cartridge

007



"Είναι το γρηγορότερο και εντυπωσιακότερο τρισδιάστατο Shooter στο Nintendo 64."



Η ζωή αυτού του φρουρού απειλείται σοβαρά. Παρατηρήστε το σιγαστήρα στο πιστόλι.

έχει πολλά μυστικά κόλπα. Για παράδειγμα, με το ρολόι αυτό μπορείτε να πυροδοτήσετε ωρολογιακές βόμβες και νάρκες κατά προσωπικού. Ετσι, ο Bond μπορεί να στήσει παγίδες στους εχθρούς που τον πλησιάζουν, ανατινάζοντάς τους και στέλνοντάς τους στον άλλο κόσμο, ενώ ο ίδιος βρίσκεται έξω από τη ζώνη πυρός. Φυσικά, ο Bond δεν παραλείπει να ακολουθεί τις χρήσιμες συμβουλές του Μ, του Q και της Moneypenny.
Ενα από τα γοητευτικότερα σημεία του παιχνιδιού είναι ο έλεγχος των όπλων. Οπως στο Turok, τα όπλα μπορούν να στοχεύουν σε πολλές κατευθύνσεις και όχι μόνον ευθεία μπροστά. Κάποια από αυτά επιτρέπουν στον Bond να πυροβολεί κρυμμένος από τους αντιπάλους του.
Πολλά από τα όπλα διαθέτουν σταυρούς στόχευσης, οι οποίοι "κλειδώνουν" στον αντίπαλο. Οσο περισσότερο καθυστερεί ο Bond να πυροβολήσει, τόσο περισσότερες είναι οι πιθανότητες να πετύχει το στόχο του. Υπάρχουν συνολικά δεκαοκτώ όπλα,



Οσο μεγαλύτερο είναι το επίπεδο δυσκολίας τόσο περισσότερες είναι οι αποστολές που θα πρέπει να φέρεις εις πέρας.


Αλλος ένας διαβολεμένος χαρακτήρας ετοιμάζεται να πεθάνει.


Το ρολόι του Bond έχει όλα τα μυστικά κόλπα του δαιμόνιου "Q".



Το δωμάτιο ελέγχου του GoldenEye, το οποίο αποτελεί κρυψώνα του σοβιετικού μυστικού όπλου.

καθένα από τα οποία έχει τα δικά του "υπέρ" και "κατά".
Το GoldenEye διαθέτει επίσης και μια αμυδρή "πινελιά" στρατηγικής.
Αν ο Bond πυροβολεί αδιακρίτως και ρίχνει βόμβες σαν τρελός, θα προσελκύσει περισσότερο την προσοχή των εχθρών του, οι οποίοι θα σπεύσουν να προστατεύσουν τη βάση τους και να σκοτώσουν τον ανεπιθύμητο κατάσκοπο.
Πρέπει να ξέρεις πότε ο Bond θα πρέπει να κινείται σαν ποντίκι και πότε θα πρέπει να επιτεθεί με γρήγορες κινήσεις, αν θέλεις η αποστολή του να τελειώσει με επιτυχία - και βέβαια με το κορίτσι στην αγκαλιά!
Αν ο James Bond περνά γύρω από ζωτικές περιοχές προσεχτικά, οι φρουροί δεν πρόκειται να ακούσουν το παραμικρό. Αν όμως πυροβολεί και ανατινάζει τα πάντα, ίσως αυτό να του κοστίσει το παιχνίδι και τη ζωή του. Μάλιστα, όσο δυσκολεύουν



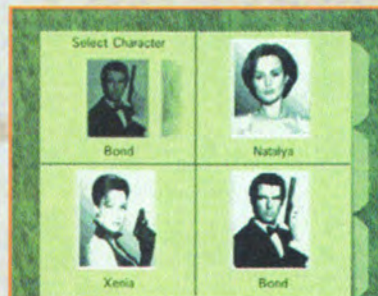




Η multiplayer επιλογή είναι έξοχη, έστω κι αν ο Bond μοιάζει με σερβιτόρο!



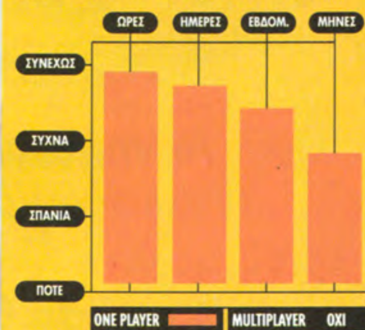
Επειτα από μια έκρηξη, ο Bond πρέπει να παλέψει για τη διαφυγή του.



Σιγά μην αναλάβουμε την κοπέλα του Bond!

οι πίστες τόσο περισσότερους στόχους έχει να πετύχει. Σε περίπτωση που πυροδοτήσει μια βόμβα σε ένα δωμάτιο και εκραγεί ένα ζωτικό κομπιούτερ ή σκοτωθεί ένα πρόσωπο που, έπρεπε να σωθεί, το επόμενο κομμάτι χαρτί που θα πάρει, με τη λέξη OHMSS γραμμένη στη γωνία, θα είναι το P45.
Επιπλέον, το Golden Eye είναι Rumble Pak συμβατό. Ετσι, όταν ο Bond πυροβολεί ή δεν καταφέρνει να αποφύγει κάποια εχθρική σφαίρα, το νιώθεις στο πετσί σου. Οποιοσδήποτε δει το παιχνίδι ξετρελαίνεται μαζί του. Είναι το γρηγορότερο, τελειότερο και εντυπωσιακότερο τρισδιάστατο Shooter στο Nintendo 64. Παιχνίδια όπως το Duke Nukem και το Mission Impossible έρχονται σε δεύτερη θέση.
Η Nintendo έχει επενδύσει πολλά σ' αυτό το παιχνίδι και, απ' ό,τι φαίνεται, έχει κάνει πολύ καλά καθώς πρόκειται να ανεβάσει τις πωλήσεις του μηχανήματος στα ύψη και ίσως αποτελέσει ορόσημο για το μέλλον.











Τέσσερα... τρία... δύο... ένα... ΜΠΟΥΜ!!!

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
GAMEPLAY
ΑΝΤΟΧΗ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 90%

Από τα καλύτερα παιχνίδια του N64.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Mission: Impossible
Duke Nukem


SEGA SATURN
TM

LAST BRONX

Το ξυλο βγηκε απο τον παραδεισο.

Η παράδοση συνεχίζεται.

Αυτό που συμβαίνει με τις προγραμματιστικές ομάδες της Sega είναι το κάτι άλλο! Από τη μία μεριά η AM2 έχει παρουσιάσει τα φοβερά και τρομερά Virtua Fighter 1-2-3, Virtua Fighter Kids και Fighting Vipers και από την άλλη η AM3 τα Sega Rally, Manx TT και Virtual On.

Καθώς φαίνεται, η AM3 έχει τα κότσια να τα βάλει με τους αντιπάλους της και χτύπησε εκεί που δεν το περιμέναμε παρουσιάζοντας ένα πολύ καλό beat'em up, το Last Bronx. Ακολουθώντας τη συνταγή που οι προγραμματιστικές ομάδες της Sega ξέρουν καλύτερα από οποιονδήποτε άλλο, δημιούργησε μία πολύ καλή μεταφορά από τα arcade, προσθέτοντας καινούρια στοιχεία.

Η AM3 δεν επιθυμούσε ακόμη ένα αντίγραφο του Virtua Fighter. Έτσι, αποφάσισε να εφοδιάσει τους μονομάχους με όπλα. Έχετε, λοιπόν, στη διάθεσή σας μακριά ξύλα, nunchakus, tonfas, ξύλινα σπαθιά κ.ά. Ενώ έχουν διατηρηθεί οι βασικές κινήσεις σε ό,τι αφορά γροθιές, κλωτσιές και άμυνες, υπάρχουν μεγάλες αλλαγές στα επιθετικά combos και τη μέθοδο κάθε μάχης. Κύριο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι οι εναέριες επιθέσεις, στις οποίες, ενώ έχετε εκσφενδονίσει τον αντίπαλό σας στον αέρα, τον αποτελειώνετε με μία από τις πολλές επιθετικές κινήσεις χρησιμοποιώντας τα όπλα σας. Εφόσον εξοικειωθείτε με τις εναέριες επιθέσεις, το gameplay γίνεται ακόμα καλύτερο και η νίκη επιτυγχάνεται ευκολότερα. Το συγκεκριμένο στιλ μοιάζει με αυτό του Street Fighter.

Αυτό που έκανε το Last Bronx να ξεχωρίζει στις αίθουσες των ηλεκτρονικών ήταν τα καταπληκτικά τρισδιάστατα γραφικά του, οι μαχητές υψηλής ανάλυσης και, φυσικά, το γεγονός ότι το παιχνίδι έτρεχε στα 60 frames το δευτερόλεπτο. Η έκδοση του Saturn έχει διατηρήσει τα χαρακτηριστικά αυτά σχεδόν στο ακέραιο.

Καταρχήν, οι μαχητές χρησιμοποιούν την υψηλή ανάλυση του μηχανήματος και διατηρούν τα 60 frames το



Καλά τα όπλα, τίποτα όμως δεν συγκρίνεται με τη μάχη σώμα με σώμα.





PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Saturn
Κατασκευαστής: AM3
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί


Single Player



Multiplayer


Δεν πρόκειται για χορευτική κίνηση. Κάποιος τις τρώει και μάλιστα άσχημα.



Για κοίτα να δεις! Το πάτησες το μυρμηγκάκι! Φταίω εγώ τώρα να σε δείρω;


Οι μαχητές κινούνται με μεγάλη ταχύτητα. Σε μερικές περιπτώσεις πετάνε κιόλας.


Μπουουου! Αφού είδε ότι δεν μπορεί να τον νικήσει αλλιώς, αποφάσισε να τον τρομάξει. Και τα κατάφερε!

"Πρόκειται για μία από τις καλύτερες μεταφορές παιχνιδιών από τα arcade."

δευτερόλεπτο! Σε ό,τι αφορά τα backgroungs, η τοποθεσία των μαχών (downtown Tokyo) προϊδεάζει για τα


Αυτό είναι το αποτέλεσμα, όταν πειράζετε όμορφες κοπέλες στο δρόμο. Βοήθεια!!

πολύ καλά γραφικά της πόλης. Υπάρχουν τρισδιάστατα κτίρια, χώροι με οροφή, καθώς επίσης το background του αεροδρομίου. Βέβαια, μη νομίζετε ότι τα γραφικά των background έχουν μεταφερθεί αυτούσια από το arcade. Ωστόσο, οι διαφορές δεν είναι μεγάλες και σίγουρα δεν θα τις παρατηρήσετε, αφού όλη η προσοχή σας θα είναι στραμμένη στην αρένα. Σημειωτέον ότι η ταχύτητά τους είναι μεγάλη, καθώς η κάμερα κινείται γύρω από τους μαχητές. Οι μάχες εκτυλίσσονται σε κλειστά ρινγκ που, σε αντίθεση με αυτά των Fighting Vipers και Fighters Megamix (δύο σχεδόν τέλεια παιχνίδια) δεν καταστρέφονται, ωστόσο οι μαχητές μπορούν να σκαρφαλώσουν πάνω τους πριν από κάποια επίθεσή τους. Προτού κυκλοφορήσει το παιχνίδι, υπήρχε η φήμη ότι θα αποτελείται από δύο CDs, το ένα με το Last Bronx και το άλλο με κάποια έκπληξη. Τελικά, το δεύτερο CD μάλλον θα μπει στη συσκευασία του Sonic R (διαβάστε το αναλυτικό preview αυτού του τεύχους). Αλλη μία προσθήκη αφορά στα survival και time attack modes, τα οποία δεν χρειάζεται να σας πούμε τι είναι. Για τους καινούριους χρήστες αναφέρουμε απλώς ότι στο survival θα πρέπει να αντιμετωπίσουν όσους περισσότερους


"Η Sega Airways σας εύχεται καλό ταξίδι και σας υπενθυμίζει ότι σε λίγη ώρα θα σερβιριστούν αναψυκτικά."

αντιπάλους μπορούν, χωρίς να ανανεώνουν την ενέργειά τους πριν από κάθε παιχνίδι, ενώ στο time attack και σε περιορισμένο χρόνο πρέπει να νικήσουν όσους περισσότερους αντιπάλους μπορούν. Επειδή, όμως, στο συγκεκριμένο παιχνίδι τα λόγια είναι φτώχεια, πρόκειται για μία από τις καλύτερες μεταφορές παιχνιδιών από τα arcade στο σπίτι και, σίγουρα, θα χαρίσει πολλές ώρες διασκέδασης σε όσους ασχοληθούν μαζί του. Χωρίς καμία απολύτως επιφύλαξη, αποκτήστε το!



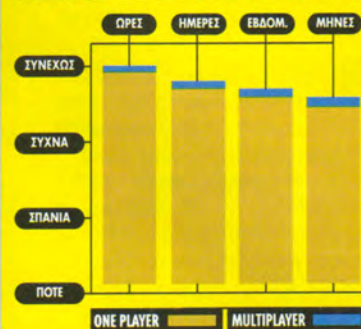
2η γνώμη
Η AM3 έκανε για άλλη μία φορά πολύ καλή δουλειά. Το αποτέλεσμα; Ενα από τα καλύτερα παιχνίδια του Saturn...












"...τον έπιασα, που λες, από το γιακά και του είπα: Θα έχεις έτοιμα τα άρθρα στην ώρα τους ή πρέπει να αγριέψω;"

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 92%

Ετοιμαστείτε για το ξύλο της ζωής σας.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Virtua Fighter 2, Fighting Vipers, Fighters Megamix

HINTS'N'TIPS

ΚΟΛΛΗΣΑΤΕ ΚΑΠΟΥ; ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΧΑΝΕΤΕ ΤΟΝ ΥΠΝΟ ΣΑΣ; ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΘΕ ΠΙΣΤΑΣ ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΕΔΟΥ; ΓΙ'ΑΥΤΟ ΕΙΜΑΣΤΕ ΕΜΕΙΣ ΕΔΩ. ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΟΥΜΕ ΚΟΛΠΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΕΣΑΣ, ΓΙΑ ΕΣΑΣ. ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΜΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙΤΕ. ΑΠΛΩΣ, ΞΕΚΟΛΛΗΣΤΕ!

BLACK DAWN

Πάτα pause και επίλεξε Select, L2, Select, R2 πριν από τον κατάλληλο κωδικό για κάθε cheat:

Καύσιμα και πυρομαχικά στο maximum
▲, ▲, ▲, ●
Οπλα στο maximum
L1, L2, R1, R2
Συγκέντρωση των δυνάμεων του Summon
■, ■, ■, ●
Ολοκλήρωση της αποστολής
▲, ▲, ▲, ↓, ↓, ↓
Screen Mode Toggle
↓, R1, R2 (προσπερνά το pause menu)
Αναβάθμιση παρόντος όπλου
L1, L1, R1, R1

BLAM! MACHINEHEAD

Passwords

Level 2 (1.2)SQDZFO5TJJ
Level 3 (1.3)HYM7GODECM
Level 4 (1.4)WFHIHOPOJC
Level 5 (2.1)I54FHOD5BF
Level 6 (2.2)E94FHOLLKJ
Level 7 (2.3)MHLFHODTCM
Level 8 ((2.4)ALLFHOXGPU
Level 9 (2.5)BDNJHOLLPU
Level 10 (3.1)8JGIHO9B4V
Level 11 (3.2)E9GGHOJIQH
Level 12 (3.3)9F0JGOLZJD
Level 13 (3.4)SKAGHO9P40
Level 14 (4.1)JJOBNN9FCM
Level 15 (4.2)EYWJHOP7BF
Level 16 (4.3)JQNFHOT7BF
Level 17 (4.4)7G9DAOMOCE
Game Over 6H9DAOQJ2F

Κώδικας πυρομαχικών

Είτε στην οθόνη των τίτλων (title screen) είτε στο κυρίως μενού (main menu), γράψε τον ακόλουθο κώδικα:
● (x4), L1, ●, L1 x2, ●, L1, ●, L1 x2, ●, L1, ●, L1 x4
Εάν το κάνεις σωστά, τότε θα εμφανιστεί στην οθόνη το μήνυμα: "infinite ammo engaged".

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

Wampa cheat

Ενας εκπληκτικός κωδικός... Φτιάξτε έναν νέο παίκτη (ή αλλάξτε το όνομα παλιού) σε: .Wampa..Stompa. (Αντικαταστήστε τις τελείες με κενά και σιγουρευτείτε ότι έχετε δώσει με κεφαλαία τα W και S). Κατόπιν, βάλτε το επίπεδο δυσκολίας στο medium. Τώρα μπείτε στο Battle of Hoth και κάντε Pause. Πηγαίνετε στο Options και σιγουρευτείτε ότι ο χειρισμός είναι στο traditional. Επιστρέψτε στο παιχνίδι και τελειώστε το πρώτο επίπεδο. Στο δεύτερο επίπεδο, με το που πρωτοεμφανίζονται τα AT-ST, πατήστε Αριστερά (το πλήκτρο) ταυτόχρονα με Δεξί C, μετά Πάνω και χρησιμοποιήστε το Δεξί C για να αλλάζετε κάμερα, μέχρι να δείτε από πίσω ένα AT-ST. Τώρα μπορείτε να το ελέγξετε με τα πλήκτρα Δεξιά και Αριστερά για κατεύθυνση και Πάνω για να ρίχνει. Για να ελέγξετε ένα Wampa, κάντε Escape from Echo Base Stage και κάντε ό,τι και πριν (πρέπει να το ελευθερώσετε προηγουμένως για να κινηθεί). Για να γίνετε snowtrooper, πατήστε Δεξιά και Δεξί C ταυτόχρονα. Μετά Πάνω, και με Δεξί C αλλάξτε κάμερα μέχρι να πετύχετε κάποιο snowtrooper.

BLAZING DRAGONS

Password

Τι ωραία που θα ήταν αν ο Flicker κέρδιζε τους αγώνες και παντρευόταν την πριγκίπισσα... Ε, λοιπόν, τώρα μπορεί στη στιγμή! Και το τελικό password είναι... V?U5MK 4N6LUL OHW5CB.

KILLER INSTICT GOLD

Ανεβείτε στα ουράνια

Πήγαινε στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα στο two player mode (πρέπει να είναι δύο pads συνδεμένα). Πίεσε κάτω στο αναλογικό και πάτα το κίτρινο πλήκτρο και στα δύο pads ταυτόχρονα. Ετσι, θα ανέβεις ψηλά στα σύννεφα, γεγονός που σου δίνει τη δυνατότητα, όταν με το καλό χάσεις, να πέφτεις για 2-3 μέρες.

COMMAND & CONQUER

Passwords

GDI

2	Estonia	X2CJOKTLU
3	Latvia	A8RPQIPCT
4A	Poland	FBPC8RSK8
5B	Germany	8PHJDB0HU
6	Czech Rep	87Q7T7TED
8A	Austria	GTJ2NBE51
8B	Slovakia	8PZA9MQY7
9	Hungary	WJ6Q1M17L
10A	Slovenia	UKKRMGUZK
10B	Romania	LW32DZZSX
11	Greece	SH4AD9KVC
12A	Albania	MWRUN47H6
12B	Bulgaria	C9NPZHVN9
13	Yugoslavia	OMB4I1IMS
14	Yugoslavia	SH4K6CSUZ
15A	Bosnia	OX3CCPYK9
15B	Bosnia	W1N4QEMR3

NOD

3	Sudan	GB4V1S7TT
4	Chad	YK4BRTQCT
5	Mauritania	W15DASRS8
6C	Nigeria	AQINN7NKU
7A	Gabon	GTJKWOJDK
7B	Cameroon	OX3UJOV6Q
8A	Zaire	GTK1EGBQN
8B	Zaire	C982ETIMY
9	Egypt	OFDWQ0JNK
10B	Tanzania	QG9KTOPTY
11A	Namibia	OX3UKOP94
12	Botswana	MEY28UCVF
13A	South Africa	45P58LIUG

Covert Operations

Γράψε το ακόλουθο password για να έχεις πρόσβαση σε πολλές Covert Operations αποστολές (σε GNI ή NOD mode): COVERTOPS. Συνιστάμε αυτές τις δύσκολες μέχρι θάνατο αποστολές, μόνο για πολύ ικανούς παίκτες.

Κώδικας χάρτη

Αυτός ο βολικός κώδικας σου επιτρέπει να βλέπεις ολόκληρο το χάρτη του επιπέδου όπου βρίσκεσαι από την αρχή του παιχνιδιού. Στην οθόνη των τίτλων κράτα πατημένα τα L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ●, και στη συνέχεια πάτα Start και επέλεξε "Password" ή "New Game". Συνέχισε να κρατάς πατημένα τα έξι πλήκτρα μέχρι να ξεκινήσει το level - ακόμα κι όταν εισάγεις το password!

MEGAMAN 8

Ολα τα videos

Ακολουθήστε τη διαδικασία που περιγράφουμε και θα αποζημιωθείτε με τα videos όλου του παιχνιδιού καθώς και με τις φωνές των των αρχηγών στο sound test.
Πηγαίνετε στην αρχική οθόνη και φωτίστε την επιλογή Bonus Mode. Κατόπιν, κρατήστε πατημένα και τα δύο shift και, χωρίς να τα αφήσετε, πατήστε start. Μπορείτε τώρα να παρακολουθήσετε με την ησυχία σας όλα τα videos του παιχνιδιού συμπεριλαμβανομένου και αυτό του τερματισμού. Επίσης, στο voice test θα έχετε τις φωνές όλων των αρχηγών, μαζί και των Cutman και Woodman.

DIE HARD TRILOGY

Cheats

Αυτό το παιχνίδι έχει περισσότερα cheats από τα γνωστά άστρα του Γαλαξία μας! Για να ενεργοποιήσεις οποιοδήποτε από τα παρακάτω,

πρέπει να σταματήσεις το παιχνίδι (pause) και να κρατάς πατημένο το R2, καθώς θα εισάγεις τον κώδικα. Με το που πατάς το τελευταίο πλήκτρο, το παιχνίδι αυτόματα θα αρχίσει να παίζει ξανά, και έτσι θα ξέρεις ότι το έγραψες σωστά.

DIE HARD 1

Επίπεδο ικανότητας
↓, ●, ←, ■, ↑, ■, ←
Τώρα πάτα Start στον controller 2 για να έχεις πρόσβαση σε όποιο επίπεδο επιθυμείς. Πάτα Right (δεξιά) για να δεις όλα τα επίπεδα.

Αόρατος
→, ↑, ↓, ■
Δεν έχει σημασία πόσες φορές σε πυροβόλησαν: Δεν πεθαίνεις ποτέ.

Απειρα πυρομαχικά
→, ↑, ↓, ↓, ■, →
Οταν το γράψεις για πρώτη φορά σου δίνει μία καραμπίνα με άπειρες σφαίρες. Απλώς γράψε το ξανά για να έχεις και άλλα όπλα με άπειρα πυρομαχικά.

50 χειροβομβίδες
→, ■, ↓, ●
Σου δίνει 50 χειροβομβίδες για να πετάς όποια θες.

Σκελετοί
▲ (x10), → (x 4)
Αυτό μετατρέπει όλους τους κακούς σε κόκκινους σκελετούς, ενώ οι όμηροι γίνονται μπλε.

Αντίστροφος χειρισμός
→, ■, ▲, →
Αυτό σου αντιστρέφει το χειρισμό, αλλά δεν νομίζω ότι είναι κάτι που θα θέλεις να κάνεις. Για να γυρίσεις στο κανονικό, ξαναγράψε τον κώδικα.

Ηλίθιοι
↓, ●, ●, ↓, ▲, ↓
Οι κακοί τώρα θα αρχίσουν να σκύβουν και να πυροβολούν ανάμεσα στα πόδια τους!

Χοντροί
→, ■, ■, ↓
Προσθέτει αρκετά κιλά στον Bruce και σε όλους τους ομήρους!

Συντεταγμένες
←, ●, ↓, ■
Εμφανίζει συντεταγμένες στην οθόνη και επιπλέον κάτι παράξενα αντικείμενα, τυλιγμένα με συρματόπλεγμα.

Ταχύτητα διαλόγων
↓, ■, ■, →
Επανάλαβε για να μεταβάλεις την ταχύτητα των διαλόγων από πολύ αργά έως πάρα πολύ γρήγορα.

Φορτηγά που ουρλιάζουν
●, ●, ■, ■, →
Τα φορτηγά θα ουρλιάζουν από πόνο όταν τα πυροβολείς!

Αιωρούμενοι νεκροί
↓, ■, ▲, ↓
Οι νεκροί εχθροί θα επιπλέουν στον αέρα, κατευθυνόμενοι προς τον παράδεισο.

DIE HARD 2

Αόρατος
↓, ▲, →, ■
Αν και θα συνεχίσεις να πληγώνεσαι, δεν θα πεθάνεις όταν χάσεις όλες τις ζωές σου. Για να απενεργοποιήσεις αυτή τη δυνατότητα, ξαναγράψε τον κώδικα.

Επιλογή όπλου/ Διασκευή χάρτη
→, ↑, ↓, ■
Τώρα πάτα ▲ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για να αλλάξεις το όπλο που κρατάς.
Πάτα Start ξανά ώστε να έχεις πρόσβαση στον Map Editor. Τώρα θα μπορείς να κινηθείς πάνω στο χάρτη του επιπέδου στο οποίο βρίσκεσαι και να βλέπεις τις κινήσεις τις δικές σου και των αντιπάλων σου.
Μπορείς ακόμα και να μεταφέρεις πράγματα.
Πάτα Select για να μπορείς να κινείσαι τρισδιάστατα, χρησιμοποιώντας το Up/Down για να ζουμάρεις προς τα μέσα και προς τα έξω, και L1/R2 για να κοιτάζεις πάνω και κάτω.

Specials
→, ■, ←, ●, ▲, ↓
Σου δίνει 99 χειροβομβίδες και 99 ρουκέτες για να προκαλέσεις ολική καταστροφή!

Fergus Mode
●, ↓, ↓, ■, X, ■
Αυτό κάνει όλους τους ανθρώπους να μοιάζουν με τον Fergus McGovern - ακόμα και τις γυναίκες!

Ανθρωποι με παράξενα καλούπια
←, ▲, →, ↓
Οι άνθρωποι είναι τώρα είτε υπερβολικά ψηλοί είτε υπερβολικά κοντοί και χοντροί!

Σκελετοί
↓, ■, ▲, ↓
Ολοι οι άνθρωποι μετατρέπονται σε σκελετούς! Για να απενεργοποιήσεις αυτή την επιλογή ξαναγράψε τον κώδικα.

DIE HARD 3

Χωρίς ρολό/ Επίπεδο ικανότητας
→, ↑, ↓, ■
Διάφορα γράμματα και αριθμοί θα εμφανιστούν στην οθόνη. Πάτα Start στον δεύτερο controller και κάποιες cheat επιλογές θα εμφανιστούν.
Πάτα ▲ για να έχεις το ρολό on/off. Κινήσου δεξιά στο D-pad για να προχωρήσεις τα επίπεδα. Επίσης, αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, σε αυτό το mode, πατήσεις ● στον δεύτερο controller θα προχωρήσεις στην επόμενη βόμβα.

Απειρη ζωή
←, ●, ↑, ↓, ■, →
Κάνε όσες προσπάθειες θέλεις για να εξουδετερώσεις τις βόμβες.

Απειρη ταχύτητα
●, ●, ■, ■, ↓, ↓, X, X



BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

Τελευταίος αρχηγός
Στην οθόνη των τίτλων (title screen) πάτα ↑, ↓, ↑, ↓, ↑ + ▲ για να έχεις πρόσβαση στον τελευταίο αρχηγό.

Μάχη με τους αρχηγούς
Για να παίξεις εναντίον των Uranus και Master πήγαινε στην οθόνη των τίτλων και, καθώς το menu items κινείται από τα αριστερά, πάτα την ακόλουθη σειρά στον controller 1: L1, L2, ▲, R1, R2, ■.
Για να παίξεις εναντίον των Sho και Vermillion, πήγαινε στην οθόνη των τίτλων, και, καθώς το menu items κινείται από τα αριστερά, πάτα την ακόλουθη σειρά στον controller 2: ■, R2, R2, ▲, L2, L1.

Επιλογή αρχηγών
Αφού τελειώσεις το Battle mode στο skill level 4, τότε, όταν πας για να επιλέξεις το χαρακτήρα σου, η τυχαία επιλογή θα δείξει τους δύο βασικούς αρχηγούς, τον Uranus και τον Master, τους οποίους μπορείς τώρα να επιλέξεις. Οταν τελειώσεις και το Battle mode στο skill level 6 (χωρίς συνέχειες), τότε θα μπορείς να επιλέξεις δύο ακόμη αρχηγούς: τους Sho και Vermillion.
Τώρα, για να πάρεις τον τελευταίο μυστικό τύπο, τον Grim, θα πρέπει να τελειώσεις το Battle mode στο skill level 8, χρησιμοποιώντας τον Vermillion. Τότε, στην οθόνη των τίτλων, πάτα ←, ←, →, R1, ■, L2 και ■. Θα ξέρεις ότι το έκανες σωστά γιατί θα ακούσεις ένα καμπανάκι.
Για να επιλέξεις έναν αρχηγό, φώτισε το ? στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων (character selection screen) και κράτα πατημένο το κουμπί Select, για να μειώσεις την ταχύτητα ροής της οθόνης. Τώρα πάτα ■, ▲, ● ή X όταν εμφανιστεί ο κατάλληλος αρχηγός.

Μυστικές κινήσεις
Αφού νικήσεις το παιχνίδι όπου είναι διαθέσιμοι ο Sho και ο Vermillion, το menu θα πρέπει να γίνει πράσινο. Αυτό δείχνει ότι η στιγμιαία δυνατότητα των μυστικών κινήσεων είναι ενεργοποιημένη και μπορείς τώρα να τις παρουσιάσεις με ένα απλό πάτημα των R1 και R2 ταυτόχρονα.

Η πανοπλία του Gaia
Επέλεξε τον Gaia και προτού πει "Fight", πάτα γρήγορα ↑, ↑, ↑, ↓. Αν το κάνεις σωστά, περίπου πέντε τεράστια κομμάτια πανοπλίας θα πετάξουν γύρω από τον Gaia και θα κολλήσουν στο σώμα του: τώρα έχεις την πανοπλία του Gaia! Τα χτυπήματα θα του προκαλούν μόνο τη μισή ζημιά, αλλά αυτός θα κινείται
πιο αργά. Επίσης θα διαθέτει μία καινούρια θεαματική κίνηση απόγνωσης.

Κάντιτ κάμερα!
Στην οθόνη επιλογών (options screen) θέσε όλα τα R1, R2, L1 και L2 στο "NOT USED" και τότε θέσε την επιλογή της κάμερας (camera option) στο "CONTROL". Κάνε έναν κύκλο και πάλι ανάμεσα στις επιλογές R1, R2, L1 και L2 μέχρι όλα να είναι ρυθμισμένα στο "CAMERA".
Τώρα μπορείς να περιστρέφεις την κάμερα, πατώντας R1, R2, L1 και L2 όταν είσαι σε παύση (pause) ή όταν παλεύεις.
Μπορείς να απενεργοποιήσεις τους μετρητές πατώντας pause και στη συνέχεια ■ + ▲ + ● + X + Select στον controller 1. Το menu των επιλογών θα εξαφανιστεί. Πάτα τα ξανά και θα χαθούν οι energy και overdrive μετρητές. Πάτα τα ξανά για να επανέλθεις στο Normal ή επίλεξε Start για να παίζεις χωρίς αυτά. Οταν έχεις απενεργοποιημένους τους μετρητές, μπορείς να ελέγχεις το zooming και την κάθετη ροή της οθόνης με τα R1, R2, L1 και L2.

Επιταχύνει έτσι ώστε να φθάνεις στις βόμβες με ευκολία.

Απειρη σούπερ ταχύτητα
●, →, ↓, ■, ▲, ←
Ακόμα καλύτερα, αφού θα μπορείς να πηδάς και να κινείσαι με πολύ μεγάλη ταχύτητα.

Τεράστια αυτοκίνητα
←, ▲, →, ↓
Ολα τα αυτοκίνητα είναι τώρα τεράστια!

Επιπλέον θέα
↓, ●, ↓, ●
Τώρα θα έχεις ένα καινούριο Chase Car view.

Επίπεδα σχήματα
↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←
Για επίπεδα σχήματα στα γραφικά.

Fergus Mode
●, ↓, ↓, ▲, X, ■
Εκτός από τους ανθρώπους που μοιάζουν στον Fergus, θα δεις εκατοντάδες φάτσες του Fergus να αιωρούνται παντού σαν μπαλόνια!

Αργή κίνηση
←, ↑, ←, ←, ■, ↓
Επιβραδύνει τη δράση.

Παράξενη προοπτική
●, ↓, ↓, ■, →
Επανάλαβε τον κώδικα για να πετύχεις τρεις πολύ περίεργες προοπτικές: ισοπεδωμένη, τεντωμένη και υπερβολικό γκρο-πλαν.

Περίεργα κτίσματα
→, ■, ←, ▲, X, ■, ↓
Προκαλεί περίεργες καταρρεύσεις σε μερικά κτίσματα.

Κρέμασμα αυτοκινήτου
→, ●, ←, ←, ■, ↓
Κάνε ένα παιδικό αυτοκίνητο να κρεμαστεί πάνω από το windscreen στο Inside view.

Συννεφιασμένος ουρανός
↓, ■, ▲, ↓, ■, ■, ▲
Ο ουρανός γίνεται σκοτεινός και γεμίζει σύννεφα.

X-Files Mode
Αυτό το cheat λειτουργεί σωστά μόνο στο Central Park 1 level, για αυτό χρησιμοποίησε το cheat για το επίπεδο ικανότητας ώστε να βρεθείς εκεί. Οταν φτάσεις εκεί, σταμάτα το παιχνίδι και φώτισε το "Quit".
Κράτα πατημένο το R2 στον controller 1 και πάτα →, ■, ▲, ↓, **X**, **X**, **X** και θα εμφανιστεί μία οθόνη "Roswell" όπου θα εκρήγνυνται εξωγήινοι. Τότε η πίστα ξεκινά από την αρχή έχοντας ιπτάμενους δίσκους αντί αυτοκίνητα και εξωγήινους αντί ανθρώπους!

BLAST CORPS
Ανατινάξεις
Ωστε δεν προλαβαίνεις να ανατινάξεις όλα αυτά τα κτίρια, ε; Κανένα πρόβλημα. Οδήγησε το αυτοκίνητό σου κολλητά πλάι στο κτίριο και πάτησε το Z. Λογικά, ο οδηγός θα προσπαθήσει να βγει από το όχημα. Επειδή, όμως, δεν μπορεί, θα αρχίσει να σου φωνάζει. Συνέχισε να το κρατάς πατημένο και με τις φωνές... πάρ' το κάτω το σπίτι. Τσ, τσ, τσ... παλιοκατασκευές.

DIE HARD ARCADE
Πιο δύσκολο παιχνίδι
Κάντε το παιχνίδι δυσκολότερο. Μετακίνησε τον κέρσορα στο die hard, κρατήστε πατημένα τα X,Y,Z,B και πάτησε start. Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, θα ανακαλύψετε ότι έχετε μόλις τέσσερις ζωές και ότι οι κακοί δεν αστειεύονται.

HARDCORE 4x4
Επέλεξε Time Trial από το "Race Type" στο μενού, και στη συνέχεια ξεκίνησε το time trial. Επίλεξε "Edit Details" και μετά "Edit Name". Τώρα γράψε τις λέξεις-κώδικες για να ενεργοποιήσεις τα ακόλουθα cheats:

Επιλογή φυλής
Γράψε "MAINLINE". Αυτό σου επιτρέπει να διαλέξεις τις άλλες κατηγορίες φυλών, pro και extreme. Επίσης ενεργοποιεί και το Mother truck.

Βρέχει βατράχους!
Γράψε "RAINFROG" για να έχεις ένα πολύ περίεργο φαινόμενο: αντί να ρίχνει βροχή, θα βρέχει βατράχους!

Μυστηριώδεις αστεροειδείς
Γράψε "DUTCHMAN". Τώρα, πατώντας ▲, πήγαινε πίσω μέχρι να μπορείς να επιλέξεις Options από το πρώτο μενού. Επίλεξε "Credits" και, voila!!!... Θα μπεις σε ένα ειδικό παιχνίδι με αστεροειδείς.
Ο χειρισμός είναι **X** για πυροβόλο και ● για ώθηση.

EXCALIBUR 2555 AD
Cheat Codes
Πάτα Start για να σταματήσεις το παιχνίδι και στη συνέχεια πάτα:

Full Health:
▲, ▲, ▲, ■, ■, ■, ■, ■
Full Sword Power
▲, ▲, ■, ■, ●, ●, ■, ■
Skip Level
■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ▲
Show Collision Boxes
●, ●, ●, ●, ■, ●, ●, ■
Στη συνέχεια επέλεξε "Continue" και πάτα **X** για να ενεργοποιήσεις το cheat. Απλώς πάτα Start.
Σημείωση: Μπορείς να εισάγεις μόνο ένα cheat κάθε φορά, για αυτό πάτα pause, εισήγαγε το πρώτο cheat, unpause. Στη συνέχεια πάτα pause ξανά και εισήγαγε το δεύτερο cheat, unpause, κ.λπ.

Ειδικές κινήσεις
Spinning Slice: **X**, ▲, ●, ■
Roundhouse Swing: **X**, ■, ●, ▲

DESTRUCTION DERBY 2
Passwords
Στο Race Type επίλεξε Championship mode. Στη συνέχεια γράψε το όνομά σου όπως φαίνεται παρακάτω:
All Tracks
MACSrPOO

Animated Credits
CREDITZ!
FMV
ToNyPaRk
Σημείωση: Αφού γράψεις τα παραπάνω, θα πρέπει να γυρίσεις πίσω και να ξεκινήσεις ένα νέο Practice Race για να παίξεις τις καινούριες πίστες.

CRIME WAVE
Arcade mode
Για να παίξετε το Crime Wave σε arcade mode, κρατήστε πατημένο το αριστερό shift και πατήστε X+Y ή Y+Z. Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα να γυρίσει η οθόνη κατά 90 μοίρες. Για να μπορέσετε να παίξετε, πρέπει να γυρίσετε και εσείς την τηλεόρασή σας κατά 90 μοίρες. Προηγουμένως, βεβαιωθείτε ότι στις οδηγίες χρήσης της τηλεόρασης ο κατασκευαστής επιτρέπει τέτοιου είδους επεμβάσεις. Αν όντως επιτρέπεται, θα απολαύσετε το παιχνίδι όπως δεν το έχετε απολαύσει ποτέ ως τώρα. Προσοχή με την τηλεόραση! Το "Pixel" και η Compupress ουδεμία ευθύνη φέρουν.

INDEPENDENCE DAY
Level passwords
Washington: DBJHJ
New York: GBDHP
Paris: NBDHG
Moscow: LBDG6
Tokyo: RBDHY

TUROK. DINOSAUR HUNTER
Passwords
Μια πρώτη γεύση κωδικών. Επονται κι άλλοι...
NSTHMNDTN
Με το που βγάζεις το χάρτη, τα κόκκινα βελάκια είναι οι κακοί.
LLTHCLRSFTHRNB
Κάνει το παιχνίδι ψυχεδελική εμπειρία, γεμάτη περίεργα φωτεινά χρώματα.
NTHGTHDGDCRTDTRK
Ολα τα όπλα, άπειρα πυρομαχικά, μεγάλα κεφάλια, γίνεσαι αόρατος, όλα τα επίπεδα, τι άλλο να ζητήσει κανείς από τη ζωή του;
ΣΚΗΝΗ ΤΕΛΟΥΣ
Βάλε τον πιο πάνω κωδικό, γίνε αόρατος και πήγαινε στον τελευταίο κακό. Νίκησέ τον και δες το - σχετικά - σύντομο τέλος.
Τώρα, άσε τα κόλπα και παίξε αυτή την παιχνιδάρα κανονικά από την αρχή.

SOVIET STRIKE
Cheats
Ιδού μερικοί κωδικοί γι' αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι.
Απειρα καύσιμα
COLDPIZZA
Εξτρα ζωή
FREEBIE
4 έξτρα ζωές
VOODOO
Τετραπλό Power Up
GABRIEL
Υποδιπλασιασμός κατανάλωσης καυσίμων
ALBATROSS

LOST VIKINGS 2
Απειρη Ενέργεια
Γράψε τον ακόλουθο κώδικα στην οθόνη password (αφού επιλέξεις "Load Game"):
CH3T
Τώρα μπορείς να ξεκινήσεις ένα καινούριο παιχνίδι ή να εισαγάγεις έναν κώδικα και να συνεχίσεις από όποιο επίπεδο (level) θέλεις, έχοντας άπειρη ενέργεια.

Κώδικες επιπέδων

1	NTRO
2	1STS
3	2NDS

4 TRSH
5 SW1M
6 WOLF
7 BR4T
8 K4RN
9 BOMB
10 WZRD
11 BLKS
12 TLPT
13 GYSR
14 B3SV
15 R3TO
16 DRNK
17 YOVR
18 OV4L
19 T1N3
20 D4RK
21 H4RD
22 HRDR
23 LOST
24 OBOY
25 HOM3
26 SHCK
27 TNNL
28 H3LL
29 4RGH
30 B4DD
31 D4DY

MORTAL KOMBAT TRILOGY
Khameleon

Αν νομίζεις ότι μπορείς να τα βάλεις με τον Khameleon, κανένα πρόβλημα. Στην πίστα Star Bridge, όταν εμφανιστεί ο χαζός κάτω δεξιά και φωνάξει "TOASTY", αντί για μούντζα, πάτα κάτω+start, προτού φύγει. Ετσι, θα έχεις την ευκαιρία να δοκιμάσεις την τύχη σου με τον Khameleon και... καλή τύχη.

BOMBERMAN
Master code

F6000914 C305
B6002800 0000
ΑΠΕΙΡΕΣ ΖΩΕΣ
360C019E 0900
ΑΠΕΙΡΟΣ ΧΡΟΝΟΣ
160C0B62 5500
ΑΠΕΙΡΕΣ ΒΟΜΒΕΣ
360D5ACF 0900
ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΚΡΗΞΕΙΣ
360D5AC5 0009

PERFECT WEAPON
Level Codes

Ice Moon: X, ■, X, ■, ■, ●, ■, ●
Garden Mn.: ●, X, X, ▲, ●, ●, X, ▲
Forrest Mn.: ●, ▲, ■, ●, ■, ■, ▲, ▲
Desert Mn.: ●, X, X, X, ▲, ●, ▲, ▲
Morgone: X, X, ■, X, ■, ■, ▲, ●
Toran: ▲, ▲, X, ■, ▲, ▲, X, ●
Shiro: ●, ●, X, ■, X, X, ●, ▲
Renza-Fi: ▲, ●, X, X, ▲, ■, ▲, ▲
Sacra-Ja: ●, X, ●, ●, ■, ●, X, ■
Morgone O.: X, ▲, ●, X, ▲, ●, ●, ▲
Lizard Guard: ●, ■, ■, X, ●, X, X, ●
Final Level: ■, ▲, ●, X, ■, ▲, ●, X

Ατρωτος

Κάνε pause και γράψε:
●, ■, →, ←, R1, R2



MECHWARRIOR 2
Password Cheats

Γράψε τους ακόλουθους κώδικες στην οθόνη password για να έχεις διάφορα αποτελέσματα. Οταν ένας κώδικας εισαχθεί σωστά, θα ακούσεις τη γυναικεία φωνή που ακούγεται στην οθόνη επιλογής Mech.

Cruise control throttle

#AXO/A4YYA
Δεν θα χρειάζεται πλέον να κρατάς πατημένο το κουμπί throttle.

Αόρατος

##XO/A><UZ
Δεν θα χρειαστεί να πεθάνεις άλλη φορά.

Ξεκλείδωμα όλων των αποστολών

T<XO/AXA<=
Με αυτό ξεκλειδώνεις όλες τις αποστολές του παιχνιδιού!

Εξτρα Mech: Elemental

T/XO/AZ<#*
Το Elemental είναι ένα πολύ μικρό Mech, που μοιάζει περισσότερο με στολή πανοπλίας.

Εξτρα Mech: Tarantula

#/XO/A4<LY
Αραχνοφοβικοί φυλαχθείτε! Αυτό το όμορφο μακροπόδαρο πράγμα θα σας κάνει να ανατριχιάσετε!

Εξτρα Chassis Variants

T#XO/AX<<<
Την επόμενη φορά που θα επισκεφθείτε την οθόνη Change Mech θα βρείτε επιπλέον chassis variants, το καθένα εφοδιασμένο με ελαφρώς διαφορετικά όπλα.

Υπέρβαρα Mechs επιτρέπονται

#OXO/A>>O/
Πέτα μακριά αυτό το Slimfast: Τώρα μπορείς να μεταφέρεις όσο βάρος σού κάνει κέφι!

Απεριόριστα πυρομαχικά

TOXO/AX>TU
Πυροβόλησε όσο επιθυμεί η καρδιά σου!

Ολες οι κινήσεις

Κάνε pause και γράψε:
L2, R2, R1, L1



DOOM 64 (US)
Cheat codes

Μερικοί κωδικοί απλώς κάνουν τη ζωή μας πιο εύκολη. Βάλε ?TJ BDFW BFGV JVVB, ξεκίνα με το καλό το παιχνίδι, κάνε pause και... θαύμα! Θα δεις την επιλογή FEATURES. Πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα, όλοι οι χάρτες, δυνατότητα να πάρεις όλα τα όπλα και τα πυρομαχικά, έξτρα ιατρική κάλυψη, ακόμα και αόρατος γίνεσαι! Οχι, δεν συγυρίζει το δωμάτιό σου.



IMPACT RACING
Κωδικοί επιπέδων

Βάλτε τους ακόλουθους κωδικούς στην οθόνη των κωδικών.
Διαλέξτε επίπεδο.
RABBITBANGER
Πηγαίνετε στην τελευταία πίστα.
ENDGAMESLEVEL
Ξεκινήστε με όλα τα όπλα.
ALLTOOLEDUP
Τεστ ήχου.
JOURNEYS.END
Πρόσβαση σε όλα τα bonus επίπεδα.
BONUS.LEVELS

SOVIET STRIKE
Passwords των επιπέδων

1. WORSTCASE
2. GRANDTHEFT
3. GROZNEY
4. GHERNOBYL
5. CIVILWAR

Αν επιθυμείς να ξεκινήσεις το Campaign #4 με 5 ζωές, απλώς γράψε το παρακάτω:
NOSFERATU

Password Cheats

Γράψε τα παρακάτω passwords αφού γράψεις πρώτα το password του επιπέδου που επιθυμείς να παίξεις.
Μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ταυτόχρονα.
ELVISLIVES
Απειρα ελικόπτερα.
DAVEDITHER
Περισσότερα δυνατά όπλα.
IAMWOMAN
Απειρα πυρομαχικά.
MOUNTANDEW
Ατέλειωτα καύσιμα.
MIDNIGHOIL
Απειρα πυρομαχικά και καύσιμα και επιπλέον είσαι αόρατος!
FUGAZI
Απειρα πυρομαχικά, καύσιμα και ζωές.
THEBIGBOYS
Απειρα πυρομαχικά, καύσιμα και διπλές φθορές.
VULTURE
Διπλή ταχύτητα κίνησης (με αργή εξάντληση των καυσίμων).
ANGRYLOCAL
Στρατιώτες και όμηροι σε συνωστισμό γύρω από το ελικόπτερο.
QUAKER
Ο εχθρός δεν πυροβολεί εναντίον σου.



BLAST CORPS
Περίεργο cheat

Οταν ολοκληρώσετε μια αποστολή, ξεκινήστε την ξανά, αυτή τη φορά με άλλο όχημα. Θα δείτε ότι αγωνίζεστε εναντίον ενός αυτοκινήτου που δεν είναι άλλο από αυτό που επιλέξατε προηγουμένως και το οποίο εκτελεί ακριβώς τις ίδιες κινήσεις που κάνατε εσείς πριν!



INCREDIBLE HULK
Κωδικοί επιπέδων

Μπορεί να μην είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στο Saturn, όμως όλο και κάποιος θα έχει κολλήσει. Ορίστε, λοιπόν, οι κωδικοί των επιπέδων.
Επίπεδο 2: 603EE0C530
Επίπεδο 3: B08E0F0802
Επίπεδο 4: 000026B698
Επίπεδο 5: 40074DFF12



NEED 4 SPEED 2
Επιπλέον αυτοκίνητα

Εάν δεν σου αρέσουν τα αυτοκίνητα που σου δίνει το παιχνίδι, όρισε μερικά ακόμα. Παίξε λίγο με τους επόμενους κωδικούς και... καλωσόρισες στην έκθεση αυτοκινήτων του Need for Speed. (Σημ.: Οι κωδικοί ισχύουν για τον πρώτο παίκτη. Ο δεύτερος παίκτης πρέπει να αλλάξει το "ME" κάθε κωδικού σε "U". Για παράδειγμα, το "BEETME" γίνεται "BEETU".)
BEETME
Τώρα αυτό TRABANT είναι; N.S.U. είναι; Πάντως παλιό είναι.
BMRME
Μία κούκλα BMW.
BNZME
Mercedes cabrio.
JEPME
Ενα φοβερό και τρομερό Comanche φορτηγάκι.
LCME
Το Toyota Land Cruiser.

VOVME
Volvo
TRAMME
Εδώ έχουμε ένα τραμ και μάλιστα χωρίς γραμμές.
STDAME
Stand A
STDBME
Stand B
STDCME
Stand C

FIFA 64

Ηχητικά εφέ

Μόλις βάλετε γκολ και αρχίσει να πανηγυρίζει ο παίκτης σας, αλλά και κατά το Instant Replay, πατήστε τα πλήκτα C για πρόσβαση στα ηχητικά εφέ. Πάνω C για κόρνες, Αριστερό C για πλήθος, Κάτω C για τύμπανα και Δεξί C για να ακουστεί "Γκολ!".

PORSCHE CHALLENGE

Υπουλα κοψίματα

USA - Drain

Μετά την πρώτη στροφή στα αριστερά, ψάξε για ένα πάρκινγκ στα δεξιά. Εντελώς τυχαία θα βρίσκεται εκεί ένα άσπρο φορτηγό, πράγμα που σημαίνει ότι το Drain short cut είναι ανοιχτό. Στο επίπεδο με το φορτηγό, πάρε μια απότομη αριστερή στροφή και πέρασε μέσα από την πύλη που είναι περιφραγμένη με συρματόπλεγμα, προσπαθώντας να αποφύγεις το νερό το οποίο θα σου μειώσει την ταχύτητα. Η έξοδος βρίσκεται δίπλα στο σταθμό των τρένων.

Japan - Temple

Χτύπα το πρώτο καλάθι στην αριστερή μεριά της διαδρομής. Απλώς πέρασε το σημείο εκκίνησης και το Temple Gate short cut θα είναι τώρα ανοιχτό.

Alpine - Village

Στον πρώτο γύρο, οι πύλες είναι κλειστές. Οταν φτάσεις στην αρχή της διαδρομής στον επόμενο γύρο, θα δεις έναν εκχιονιστήρα. Η χιονοστοιβάδα στα αριστερά είναι μπλοκαρισμένη από κάτι κώνους: χτύπα και ρίξε αυτούς τους κώνους κάτω και ο εκχιονιστήρας θα καθαρίσει ό,τι προκάλεσε η ολίσθηση, ανοίγοντας τις πόρτες για τον επόμενο γύρο.

Cheats

Ολα τα επόμενα cheats πρέπει να εισαχθούν όταν βρίσκεσαι στην οθόνη του κυρίως μενού (1-Player, Options).

Ολα τα αυτοκίνητα πηδούν

Τώρα όλα τα άλλα αυτοκίνητα της διαδρομής θα αρχίσουν να πηδούν.
↑ + ■, ↑ + ●, ↑ + ■, ↑ + ●, ↑ + ■, ↑ + ●, ↑ + ■

Τέλος του παιχνιδιού

Ενεργοποίησε αυτό το cheat αν είσαι από αυτούς που δεν μπορούν να περιμένουν για να δουν το τέλος του παιχνιδιού. Και πρόσεξε... Υπάρχουν ακόμα και μερικές FMV κλασικές Porsche - τι ωραία!
■, ●, ← + Select, → + Select

Υποπτο cheat

Αυτό σίγουρα φτιάχθηκε για να μεταβάλλεις τη θέα, εμείς όμως δεν μπορέσαμε να δούμε καμία διαφορά όταν το προσπαθήσαμε. Αν θέλεις τη γνώμη μου, πρόκειται μάλλον για ένα ύπουλο cheat.
■ + ▲ + ●, L1, L2, R2, R1

Δυνατός ήχος

↑, ▲, ↑, ▲

Υπερ-αυτοκίνητο

Ο Knight Rider σου μαραζώνει την ψυχή. Οταν όμως ενεργοποιήσεις το παρακάτω cheat, φρόντισε να κρατηθείς γερά!
Select + ■, Select + ●, Select + ■ + ●

"Interactive" διαδρομές

Αυτό σου επιτρέπει να αγωνιστείς σε όλες τις "interactive" εκδοχές των διαδρομών, οι κόμβοι εναλλάσσονται ακαριαία για να βρίσκεσαι συνεχώς σε διαφορετικό δρόμο καθώς αγωνίζεσαι. Αυτό μπορείς να το πετύχεις μόνο όταν φτάσεις στο Championship mode.
↓ + Start, ↑ + Start, Select, Start.

Αόρατο αυτοκίνητο

Σίγουρα ο καλύτερος τρόπος για να ασφαλίσεις το αυτοκίνητό σου. Δεν μπορούν να κλέψουν αυτό που δεν βλέπουν!
■ + ●, L2 + R2 + ■ + ●, L1 + R1, ■ + ●

Μεγάλες διαδρομές

Σε όλους αρέσει λίγο μήκος παραπάνω... Απλώς ρωτήστε τα κορίτσια για αυτό! Για να σοβαρευτούμε όμως, αυτό το cheat σού παρέχει τις πιο μεγάλες σε μήκος διαδρομές. Αυτό όμως μπορείς να το πετύχεις μόνο όταν φτάσεις στο Championship mode.
Select + ↑, Select + ↓, Start, Select.

Τρελή κούρσα

Είναι σαν να βρίσκεσαι στο Mad Max, μόνο που αυτή τη φορά οδηγείς μία Porsche. Οι αντίπαλοί σου θα πετάγονται έξω από το δρόμο καθ' όλη τη διάρκεια της διαδρομής.
↑, ←, → + Select.

Mirror Mode

Λοιπόν, χμμ... άραγε τι μπορεί να σημαίνει αυτό; Κάτι σαν να κοιτάζεις μέσα από καθρέφτη μάλλον...
← + ●, ↓ + ■, → + ■

Τεστ οδήγησης

Η μαύρη αυθεντική Porsche είναι δική σου για να την οδηγήσεις σε οποιοδήποτε σημείο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
→ + ■, ← + ● + Select.

Συντονισμός του αυτοκινήτου

Λοιπόν, πώς σου φαίνεται το αυτοκίνητό σου; Με αυτό το βολικό cheat θα μπορείς να διαλέξεις τις δικές σου παραμέτρους.
← + ●, → + ■ + Select.

Απειρες προσπάθειες

Τώρα δεν θα χρειαστεί να ανησυχήσεις ποτέ ξανά μήπως χάσεις, αφού με αυτό το cheat θα έχεις άπειρες προσπάθειες.
L1 + L2, R1 + R2 + ■

Το αυτοκίνητό μου πετά

στο true Dukes Of Hazard style, θα μπορείς και συ να πηδάς με το αυτοκίνητό σου, να πετάς και να σκίζεις τον αέρα.
■, ●, ■



TOMB RAIDER

Επίπεδο ικανότητας

Γράψε αυτόν τον κώδικα μία φορά στο inventory screen:
L2, R2, ▲, L1, L1, ●, R2, L2
Σημείωση: Αυτό θα λειτουργήσει μόνο με το default control system (Type 1). Αν χρησιμοποιείς κάποιο από τα άλλα, γράψε τις παρακάτω σειρές:
Type 2: L2, R2, ●, ▲, ▲, L1, R2, L2
Type 3: L2, R2, R1, ▲, ▲, L1, R2, L2

Μέγιστος αριθμός όπλων

Γράψε την παρακάτω σειρά στο inventory screen για να κάνεις τη Lara να αναστενάξει:
L1, ▲, L2, R2, R2, L2, ●, L1
Τώρα γύρνα στη δράση και, όταν επιστρέψεις στο inventory screen, θα δεις όλα αυτά τα υπέροχα όπλα.
Σημείωση: Αν έχεις το NTSC version του παιχνιδιού, πάτα R2 αντί L2 και αντίστροφα. Αυτό θα λειτουργήσει μόνο με το default control system (Type 1). Αν χρησιμοποιείς κάποιο από τα άλλα, γράψε τις παρακάτω σειρές:
Type 2: ▲, ●, L2, R2, R2, L2, L1, ▲
Type 3: ▲, R1, L2, R2, R2, L2, L1, ▲



CASPER

Κίνηση πάνω από τα τείχη

Αυτό είναι το cheat που όλοι περιμένανε... Κάνε τον Casper να γλιστρά πάνω από κάθε τείχος, έτσι ώστε να μπορεί να φθάνει σε περιοχές που δεν έχουν αποκτηθεί, χωρίς να χρειάζεται να έχει τα κατάλληλα κλειδιά και άλλα παρόμοια. Για να ενεργοποιηθεί, απλώς πήγαινε στην πάνω-αριστερή γωνία οποιουδήποτε δωματίου και πάτα τον ακόλουθο κώδικα: ↑← + L1 + R1 + Start. Τώρα θα παρατηρήσεις ότι αντί να σταματήσει, το παιχνίδι απλώς θα παγώσει. Κράτα αυτά τα κουμπιά πατημένα κάτω και πάτα ▲. Το παιχνίδι θα "ξεπαγώσει" και, πατώντας R1, θα μπορείς να γλιστρήσεις πάνω από τα τείχη.

Το μεγάλο μυστικό δωμάτιο

Ε, τώρα, αυτό είναι απίστευτο! Αυτό το cheat θα επιτρέψει στον Casper να πέσει τυχαία πάνω σε ένα κρυμμένο δωμάτιο, το οποίο περιέχει όλα τα morph icons, κάθε αντικείμενο που του χρειάζεται για να νικήσει τα αφεντικά του θείου του, και επιπλέον πολλά κλειδιά και άλλα χρήσιμα αντικείμενα. Στην κύρια είσοδο, ενεργοποίησε το cheat για την κίνηση πάνω από τα τείχη και μετά πήγαινε πάνω, ακολουθώντας τα σκαλιά που βρίσκονται στα αριστερά και οδηγούν στο πρώτο πάτωμα. Αφού φτάσεις στο πρώτο πάτωμα (αυτό με τις μπλε πόρτες), γύρνα και δες κατάματα τη σκάλα που μόλις ανέβηκες και τότε πάτα R1 για να γλιστρήσεις προς τα πάνω. Ο σκοπός είναι να αιωρείσαι ψηλά πάνω από τη δοκό που βρίσκεται πάνω στη σκάλα και στη συνέχεια να αρχίσεις να ολισθαίνεις προς τα κάτω μέχρι να συναντήσεις καινούριο δωμάτιο. Θα μείνεις κατάπληκτος, καθώς θα βρεθείς μπροστά σε θησαυρούς που δεν έχεις δει ούτε στα όνειρά σου!

Turbo

Για να κάνεις τον Casper να ταξιδεύει πιο γρήγορα και από κινούμενη σφαίρα, απλώς πάτησε ▲ + X, R1, R1, R1 σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού. Πρόσεξε ότι αφού κάνεις αυτό το cheat, θα εμφανιστεί το inventory screen. Για αυτό, όταν πατήσεις το R1 για τρίτη φορά, πάτα και πάλι ▲ για να επιστρέψεις στη δράση.

WARCRAFT II

ΜΑ ΚΑΛΑ, ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΑΠΛΩΣ ΝΑ ΤΑ ΒΡΟΥΝΕ; ΤΑ ORCS ΚΑΙ ΟΙ HUMANS ΠΟΛΕΜΑΝΕ ΜΕΧΡΙ ΘΑΝΑΤΟΥ ΜΕ ΣΠΑΘΙΑ ΚΑΙ ΜΑΓΕΙΑ ΣΤΟ ΕΠΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΑΧΗΣ ΤΗΣ EPIC. ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗ, ΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΟΜΩΣ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΜΑΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΟΔΗΓΟΥΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΕΔΟ, ΕΧΕΤΕ ΣΙΓΟΥΡΗ ΜΙΑ ΦΟΒΕΡΗ ΝΙΚΗ...

Οδηγός Μονάδων



Υπάρχουν ίσες και πανομοιότυπες κατηγορίες μονάδων για κάθε πλευρά. Αν και τα orcs αναβαθμίζουν τα όπλα τους σχετικά πιο εύκολα, οι humans αργότερα μέσα στο παιχνίδι αποκτάνε πιο χρήσιμα spells. Η ζημιά στη μάχη διακρίνεται σε βασική και διατρητική: Η πρώτη μπορεί να εμποδιστεί εντελώς ή μερικώς, ανάλογα με τη θωράκιση του στόχου, ενώ η δεύτερη είναι ασταμάτητη, οπότε βαράτε όπου μπορείτε...

Peon/Peasant

Κόστος: 400 χρυσά
Χρόνος δημιουργίας: 45
HP: 30
Ταχύτητα: 10
Ζημιά: 3 βασική, 2 διατρητική
Θωράκιση: 0



Αυτοί οι τύποι είναι κυρίως για το κόψιμο ξύλου ή το μάζεμα χρυσού. Μπορούν επίσης να κάνουν ή να επισκευάζουν κατασκευές. Στη μάχη δυστυχώς είναι επιεικώς άχρηστοι, οπότε... μακριά.

Grunt/Footman

Κόστος: 600 χρυσά
Χρόνος δημιουργίας: 60
HP: 60
Ταχύτητα: 10
Ζημιά: 6 βασική, 3 διατρητική
Θωράκιση: 2



Τυπικά φανταράκια που πρέπει να είναι ακριβώς δίπλα στον εχθρό για να του ορμήσουν. Μπορούν όμως να σκοτώσουν εύκολα τοξότες.

Axethrower/Archer

Κόστος: 500 χρυσά, 50 ξυλεία
Χρόνος δημιουργίας: 70
HP: 40
Ταχύτητα: 10
Βεληνεκές: 4
Ζημιά: 3 βασική, 6 διατρητική
Θωράκιση: 0



Είναι τα σωστά άτομα για μια επίθεση από κάπως μακριά. Από κοντά όμως είναι ευάλωτοι, οπότε, όπως είπαμε, από μακριά. Εύκολα αναβαθμίζονται σε Berserkers/Rangers με ξυλεία (ούτε PC να ήταν).

Ogre/Knight

Κόστος: 800 χρυσά, 100 ξυλεία
Χρόνος δημιουργίας: 90
HP: 90
Ταχύτητα: 13
Ζημιά: 8 βασική, 4 διατρητική
Θωράκιση: 4



Οι λοκατζήδες... οι πιο γρήγοροι και πιο δυνατοί στην ξηρά. Χρειάζεται ogre mound ή stable για να δημιουργηθούν. Με ένα βωμό storm/church εύκολα γίνονται ogre-mage/paladin και κάνουν και spells (όχι, παίζουμε).

Catapult/Ballista

Κόστος: 1.200 χρυσά
Χρόνος δημιουργίας: 250
HP: 110
Ταχύτητα: 5
Βεληνεκές: 8
Ζημιά: 80 βασική
Θωράκιση: 0



Αυτά τα μηχανηματάκια προξενούν τρελή ζημιά σε στρατεύματα και κτίσματα. Με το ανώτερο βεληνεκές τους είναι ιδανικά όπλα για επίθεση σε canon towers. Κρατάτε όμως στρατό κοντά τους, καθώς είναι πολύ ευάλωτα σε επιθέσεις από κοντά.

Death Knight/Mage

Κόστος: 1.200 χρυσά
Χρόνος δημιουργίας: 120
HP: 60
Ταχύτητα: 8
Ζημιά: 9 διατρητική
Θωράκιση: 0



Φτιαγμένοι στο Temple of the Damned/Mage Tower, έχουν πιο πολλά και καλύτερα spells. Οι Mages των humans είναι ελαφρώς καλύτεροι, έχοντας flame shield και invisibility.

Sapper/Demolition Squad

Κόστος: 700 χρυσά, 250 ξυλεία
Χρόνος δημιουργίας: 200
HP: 40
Ταχύτητα: 11
Ζημιά: 400 εκρηκτική
Θωράκιση: 0



Τούτοι οι kamikaze βομβιστές είναι ιδανικοί για ανατινάξεις εχθρικών κτισμάτων ή καθαρού βράχου.

Zeppelin/Flying Machine

Κόστος: 500 χρυσά, 100 ξυλεία
Χρόνος δημιουργίας: 65
HP: 150
Ταχύτητα: 17
Θωράκιση: 2



Φτιαγμένα από alchemists/inventors, μπορούν να κάνουν αναγνωριστικές πτήσεις σε όλο το χάρτη. Μπορούν επίσης να βρουν εχθρικά turtles/submarines.

Dragon/Gryphon Rider

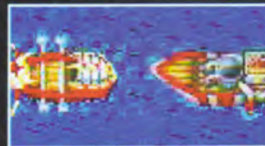
Κόστος: 2.500 χρυσά
Χρόνος δημιουργίας: 250
HP: 100
Ταχύτητα: 14
Βεληνεκές: 4
Ζημιά: 16 διατρητική
Θωράκιση: 5



Οι καλύτερες επιθετικές μονάδες του παιχνιδιού μπορούν πετώντας να επιτεθούν από μακριά σε στόχους. Επιπλέον, μπορούν να δεχθούν πλήγματα μόνο από axethrowers/archers, death knights/mages, towers και destroyers.

Oil Tanker

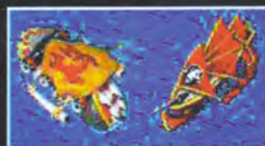
Κόστος: 400 χρυσά, 200 ξυλεία
Χρόνος δημιουργίας: 50
HP: 90
Ταχύτητα: 10
Θωράκιση: 10



Δημιουργούνται γρήγορα και χρησιμοποιούνται για να κατασκευάσουν πλατφόρμες σε πετρελαιοπηγές.

Destroyer

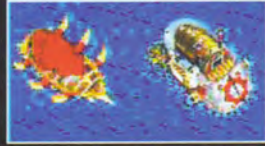
Κόστος: 700 χρυσά, 350 ξυλεία
Χρόνος δημιουργίας: 90
HP: 100
Ταχύτητα: 10
Βεληνεκές: 4
Ζημιά: 35 βασική
Θωράκιση: 10



Αν και πλοηγούνται πιο εύκολα από τα juggernaughts/battleships, έχουν μόνο απλού βεληνεκούς κανόνια. Επιπλέον, δεν μπορούν να ρίξουν σε submarines, εκτός αν κάποια άλλη μονάδα τα αναγκάσει να αποκαλυφθούν. Μπορούν πάντως να στοχεύσουν εναέριες εχθρικές μονάδες.

Transport

Κόστος: 600 χρυσά, 200 ξυλεία, 500 πετρέλαιο
Χρόνος δημιουργίας: 70
HP: 150
Ταχύτητα: 10
Θωράκιση: 0



Απαιτούνται για τη μεταφορά στρατού από τη θάλασσα και μεταφέρουν 6 μονάδες το καθένα. Είναι πολύ ευάλωτα απέναντι σε εχθρικό ναυτικό. Μην τα στέλνετε ασυνόδευτα.

Juggernaught/Battle Ship

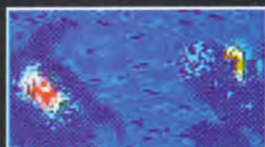
Κόστος: 1.000 χρυσά, 500 ξυλεία, 1.000 πετρέλαιο
Χρόνος δημιουργίας: 140
HP: 150
Ταχύτητα: 6
Βεληνεκές: 6
Ζημιά: 130 βασική
Θωράκιση: 15



Πανίσχυρα πλωτά φρούρια που είναι πιο χρήσιμα από τα ταχύτερα destroyers. Το μόνο μειονέκτημά τους είναι το ότι δεν μπορούν να στοχεύσουν εναέριους εχθρούς, αλλά μπορούν να ρίχνουν στα τυφλά για να χτυπήσουν turtles/submarines που δεν έχουν ακόμα βρεθεί.

Turtle/Submarine

Κόστος: 800 χρυσά, 150 ξυλεία
Χρόνος δημιουργίας: 100
HP: 60
Ταχύτητα: 7
Βεληνεκές: 4
Ζημιά: 50 βασική
Θωράκιση: 0



Αυτές οι αόρατες θαλάσσιες μονάδες ανιχνεύονται μόνο από εναέριες μηχανές. Μπορούν, επομένως, να ξεφυτρώνουν πίσω από στόχους, εξαπολύοντας τρομερές επιθέσεις. Αν τύχει όμως και βρεθούν από τον αέρα, τότε... βάλτε μπροστά καινούρια από τώρα.

Passwords

Tides of Darkness (Orc Horde)

2	RDTHLL
3	RCSTHS
4	SSLTNH
5	RCTLBR
6	BDLNDS
7	FLLFST
8	RNSTNT
9	RZNGFT
10	DSTRCT
11	DDRSSQ

ΓΕΝΙΚΑ TIPS



Οταν δημιουργείτε τους εργάτες σας στην αρχή ενός επιπέδου, χρησιμοποιήστε όλους όσους ήδη έχετε για την εξόρυξη χρυσού (αντί για κοπή ξύλου), για να πληρώσετε για την εκπαίδευσή τους.
Προσπαθήστε να διατηρήσετε έναν καθαρό διάδρομο μεταξύ του hall και toy goldmine, αλλιώς οι εργάτες κάνουν μεγάλες διαδρομές (Αθήνα μέσω Λαμίας) ή μπορεί και να σταματήσουν εντελώς.
Για να επιταχύνετε τις παραδόσεις, χτίστε το lumber mill κοντά στο δάσος από όπου παίρνετε την ξυλεία σας.



Οι φάρμες, εκτός της παροχής τροφής, μπορούν να χτισθούν με τέτοιο τρόπο ώστε να σχηματίζουν αμυντικό κλοιό γύρω από τη βάση σας. Για ακόμα μεγαλύτερη προστασία τοποθετήστε towers και catapults από πίσω τους.
Αν η βάση σας προστατεύεται από γραμμή δέντρων, προσπαθήστε να μην την καταστρέψετε για ξυλεία, άρα προσέχετε από κοντά τους εργάτες σας.
Συχνά αξίζει να χτίσετε ένα ακόμα barracks για να παράγονται πιο γρήγορα οι στρατιώτες.
Το κλειδί για τις επίγειες μάχες είναι η καταστροφή μίας-μίας των εχθρικών μονάδων με μία ομάδα από δικούς σας στρατιώτες (όχι και



τόσο τίμιο, αλλά "πιάνει"!).
Καλύτερα να τοποθετούνται οι grunts/footmen στην πρώτη γραμμή, προστατεύοντας τους axethrowers/archers που θα είναι πίσω τους.
Αν μερικοί δικοί σας στρατιώτες κυνηγάνε μόνοι τους εχθρούς σε υποχώρηση, φέρτε τους πίσω προτού βρεθούν κοντά σε towers και τους χάσετε.
Εν ώρα μάχης οι catapults είναι πολύ ευάλωτοι σε κοντινές επιθέσεις, οπότε πάντα κρατάτε στρατό από κοντά για φρουρά.
Στείλτε sappers μέσα σε μεγάλες ομάδες εχθρών για να "φάτε" πολλούς με τη μία. Μη στέλνετε όμως περισσότερους από έναν ταυτόχρονα, γιατί ο πρώτος που θα εκραγεί θα καταστρέψει και τους υπόλοιπους.
Για ναυτικές μάχες ετοιμάστε κάνα zeppelin/flying machine για να συνοδεύει το στόλο σας και να βρίσκει εχθρικά turtles/submarines. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε tanker ή destroyer σαν δόλωμα για να φέρετε εχθρικά catapults/ballistas στην ακτή και μέσα στο βεληνεκές των juggernaughts/battleships. Μετά αναλαμβάνει η φύση...
Για να έχετε εσείς το πρώτο χτύπημα σε σύγκρουση με tower, αν έχετε πλοίο διατάξτε το να κινηθεί απλώς προς το στόχο αντί να επιτεθεί. Το tower κατά πάσα πιθανότητα θα αστοχήσει, μένοντας έτσι ανοιχτό για να του επιτεθείτε.
Επίσης χρησιμοποιείτε catapults εναντίον towers, μια και έχουν μεγαλύτερο βεληνεκές και μπορείτε να επιτίθεστε από ασφαλή απόσταση.
Διατηρείτε τα πλοία σας κοντά κατά τη διάρκεια μιας απόβασης, για να την υποστηρίζετε με τα κανόνια.



Ενα άλλο κολπάκι είναι να έχετε και έναν εργάτη μέσα στο transport και να τον βάλετε αμέσως να χτίσει κάτι. Μερικοί εχθροί θα προτιμήσουν να επιτεθούν στο κατασκεύασμα αντί για το στρατό σας, διευκολύνοντας έτσι κάπως τα πράγματα.
Για να επιφέρετε χάος στον εχθρό, δοκιμάστε να κάνετε ένα flaming shield σε κάποιον μέσα στην εχθρική ομάδα. Ο κακομοίρης θα αρχίσει να τρέχει και να βάζει φωτιά στους συντρόφους του.

SPELLS



Η μαγεία μπαίνει στο παιχνίδι μόνο αφού περάσετε κάποια επίπεδα, καθώς χρειάζεται να χτίσετε κάποιο fortress/castle και altar/church για να δημιουργήσετε μονάδες μαγείας.

OGRE-MAGE

Eye of Kilrogg (70)



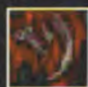
Κουνήστε το μάτι γρήγορα πάνω στο χάρτη για μια σύντομη ματιά.

Bloodlust (50)



Κάντε το στους δικούς σας αμέσως πριν από τη μάχη για να πέσει τρελό ξύλο.

Runes (200)



Τοποθετούνται σαν νάρκες (ακόμα και στο νερό) και, όταν τις πατά κάποιος, την πάτησε... Για αυτό, να θυμάστε πού τις τοποθετείτε.

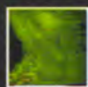
DEATH KNIGHT

Death Coil (100)



Βασικά μεταφέρει την ενέργεια του εχθρού σε σας... Θα θέλατε τίποτε άλλο;

Haste (50)



Κάντε το στους δικούς σας για να κουνιούνται πιο γρήγορα - ιδανικό για catapults.

Raise Dead (50)



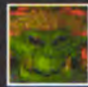
Επαναφέρει στη ζωή φρέσκα πτώματα για να ξαναπολεμήσουνε. Χρήσιμο όταν οι κανονικοί ζωντανοί γίνονται είδος υπό εξαφάνιση.

Whirlwind (100)



Δημιουργεί ανεμοστρόβιλους που κινούνται τυχαία, και όποιον εχθρό πετύχουν... τον πήρε και τον σήκωσε...

Unholy Armor (100)



Είναι για να γίνουν οι δικοί σας προσωρινά άτρωτοι.

Death & Decay (25 το καθένα)



Δημιουργεί σκοτεινά σύννεφα που σαπίζουν ό,τι βρουν μπροστά τους.

PALADIN

Holy Vision (70)



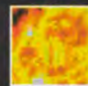
Για λίγο χρόνο μπορείτε να δείτε όποιο κομμάτι του χάρτη θέλετε.

Healing (6 για κάθε HP)



Αναπληρώνει τα HP των μονάδων που πληγώθηκαν στη μάχη.

Exorcism (4 για κάθε HP)



Προξενεί ζημιά σε νεκραναστημένους εχθρούς.

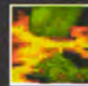
MAGE

Fireball (100)



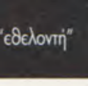
Διασχίζει το πεδίο μάχης με εκρηκτικά αποτελέσματα... Wow!

Slow (50)



Κάνει τον εχθρό να καθυστερεί στις κινήσεις του, καθώς και στις επιθέσεις του.

Flame Shield (80)



Βάλτε φωτιά σε κάποιον "εθελοντή" (ή και εχθρό) και στείλτε τον "πακέτο" στο εχθρικό στρατόπεδο για χοντρές ζημιές. Μακριά από τους sappers, πάντως.

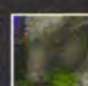


Invisibility (200)



Κάντε κάποιον αόρατο μέχρι να επιτεθεί. Δεν εφαρμόζεται σε sappers.

Polymorph (200)



Αχρηστεύει εχθρούς μεταμορφώνοντάς τους σε κάτι άσχετο.

Blizzard (25 για κάθε καταιγίδα)



Καλεί φοβερές καταιγίδες με μπόλικο χαλάζι για έναν βολικό βομβαρδισμό.

STRUCTURES

GREAT HALL/TOWN HALL

Κόστος: 1.200 χρυσά, 800 ξυλεία



Για εκπαίδευση εργατών και εκμετάλλευση πρώτων υλών. Μετατρέπεται σε stronghold/keep.

STRONGHOLD/KEEP

Κόστος: 2.000 χρυσά, 100 ξυλεία, 200 πετρέλαιο
Απαιτεί: barracks



Το αναβαθμισμένο hall αυξάνει την παραγωγή χρυσού κατά 10%. Σας επιτρέπει να χτίσετε ogre mound/stables και alchemist/inventor. Αναβαθμίζεται σε fortress/castle.

FORTRESS/CASTLE

Κόστος: 2.500 χρυσά, 1.200 ξυλεία, 500 πετρέλαιο
Απαιτεί: lumber mill, blacksmith, ogre mound/stables



Η τελική αναβαθμισμένη μορφή του hall είναι ακόμα πιο δυνατή και αυξάνει την παραγωγή χρυσού κατά 20%. Σας επιτρέπει να χτίσετε altar of storms/church.

FARM

Κόστος: 500 χρυσά, 250 ξυλεία



Παράγει τροφή για τους εργάτες και τους στρατιώτες. Χρησιμεύει επίσης ως αμυντικό φράγμα.

BARRACKS

Κόστος: 700 χρυσά, 450 ξυλεία
Εκτός από τους grunts/footmen, οι άλλες κατηγορίες στρατού απαιτούν επιπλέον



χτίσματα...
Axethrower/Archer: lumber mill
Berserker/Ranger: lumber mill, stronghold/keep
Catapult/Ballista: lumber mill, blacksmith
Ogre/Knight: ogre mound/stables
Ogre-Mage/Paladin: ogre ound/stables, altar of storms/church

LUMBER MILL

Κόστος: 600 χρυσά, 450 ξυλεία



Αυξάνει την ξυλοπαραγωγή κατά 25% και ανοίγει τη δυνατότητα για τη δημιουργία πιο προχωρημένων κτισμάτων και μονάδων. Μπορεί επίσης να βελτιώσει τα throwing axes/arrows, να ενεργοποιήσει τους berserkers/rangers και να αναβαθμίσει τον οπλισμό τους.

BLACKSMITH

Κόστος: 800 χρυσά, 450 ξυλεία, 100 πετρέλαιο



Αναβαθμίζει όπλα, ασπίδες και catapults/ballistas.

TOWER

Κόστος: 550 χρυσά, 200 ξυλεία



Αναβαθμίζεται σε guard tower (απαιτείται lumber mill) ή σε πιο ισχυρό canon tower (απαιτεί blacksmith).

SHIPYARD

Κόστος: 800 χρυσά, 450 ξυλεία
Απαιτεί: lumber mill
Επιτρέπει την κατασκευή διάφορων πλοίων. Θα χρειαστείτε επίσης και ένα foundry για την κατασκευή transports και juggernaughts/battleships, καθώς και ένα



alchemist/inventor για την κατασκευή turtles/submarines.

FOUNDRY

Κόστος: 700 χρυσά, 400 ξυλεία, 400 πετρέλαιο
Απαιτεί: shipyard



Επιτρέπει την κατασκευή πιο προχωρημένων πλοίων, καθώς και την αναβάθμιση του οπλισμού και της θωράκισής τους.

OIL REFINERY

Κόστος: 800 χρυσά, 350 ξυλεία, 200 πετρέλαιο
Απαιτεί: shipyard



Αυξάνει την παραγωγή πετρελαίου κατά 25%. Τα tankers κάνουν τις παραδόσεις τους απευθείας εδώ.

OIL PLATFORM

Κόστος: 700 χρυσά, 450 ξυλεία
Απαιτεί: tanker, oil field



Στείλτε απλώς ένα tanker σε μια πετρελαιοπηγή για να χτιστεί μία πλατφόρμα εκεί. Το πλοίο τότε θα τρυπήσει εκεί και μετά θα αρχίσει να μεταφέρει πετρέλαιο μέχρι αυτό να τελειώσει.

OGRE MOUND/STABLES

Κόστος: 1.000 χρυσά, 300 ξυλεία
Απαιτεί: stronghold/keep



Σας επιτρέπει να βγάλετε ogres/knights από τα barracks. Είναι διαθέσιμο μόνο σε προχωρημένα επίπεδα.

ALCHEMIST/INVENTOR

Κόστος: 1.000 χρυσά, 400 ξυλεία
Απαιτεί: stronghold/keep



Σας επιτρέπει να χτίσετε zeppelins/flying machines και sappers/demolition squads. Βρίσκεται μόνο σε προχωρημένα επίπεδα.

ALTAR OF STORMS/CHURCH

Κόστος: 900 χρυσά, 500 ξυλεία
Απαιτεί: fortress/castle, ogre mound



Μόνο στα μετέπειτα επίπεδα, εισαγάγει τη μαγεία στο παιχνίδι. Μπορεί να αναβαθμίσει τα ogre/knights σε ogre-mage/paladins και κάνει έρευνες για φρέσκα spells.

TEMPLE OF THE DAMNED/MAGE TOWER

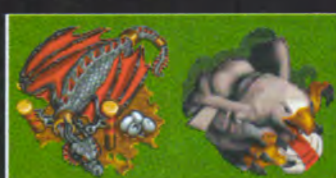
Κόστος: 1.000 χρυσά, 200 ξυλεία
Απαιτεί: fortress/castle



Επιτρέπει την παραγωγή death knights/mages και ψάχνει για καινούρια spells για αυτούς, τα οποία παρεμπιπτόντως, είναι πολύ πιο ισχυρά από τα αντίστοιχα των ogre-mage/paladins. Μόνο σε πολύ προχωρημένα επίπεδα.

DRAGON ROOST/AVIARY

Κόστος: 1.000 χρυσά, 400 ξυλεία
Απαιτεί: fortress/castle



Εχουμε και λέμε: παραγωγή dragons/gryphon riders για εναέριες επιθέσεις και πάσης Ελλάδος...
Φυσικά, μόνο στα τελευταία επίπεδα - αν τα δείτε να μου σφυρίξετε.

TIDES OF DARKNESS

Orc Horde 1



Σκοπός: Δημιουργία 4 farms και ενός barrack

Μία εισαγωγική αποστολή όπου μαθαίνετε συλλογή υλών και το βασικό, συνηθισμένο χτίσιμο. Με το υπάρχον peon, βάλτε μπροστά μία farm ενώ εκπαιδεύετε άλλα στο great hall. Τώρα βάλτε ένα στο goldmine, ενώ το άλλο κόβει ξύλο. Εκπαιδεύστε κάνα-δυο ακόμα και, μόλις μπορέσετε, βάλτε τα να ετοιμάζουν ακόμα δύο farms. Τέλος, χτίστε barracks.

Μόλις χτιστούν οι απαραίτητες τέσσερις φάρμες, είναι ώρα για ένα στρατόπεδο.



Orc Horde 2

Σκοπός: Σώστε τον Zuljin και φέρτε τον πίσω στο Circle of Power.



Να και το βάπτισμα του πυρός. Στείλτε τους στρατιώτες σας βόρεια, διαλύστε όποιον σας "την πέσει", φτάνοντας εν τέλει σε κάτι φυλακές. Φάτε όλους τους κακούς εκεί, διαλύστε τον τοίχο και ενωθείτε με τους φυλακισμένους συντρόφους σας (που θα θέλουν και κάνα μπανάκι αμέσως



τώρα). Τώρα κατευθυνθείτε προς τα δυτικά, μετά νότια, τρώγοντας πάντα όποιον δείτε μπροστά σας. Το Circle of Power είναι στη δυτική γωνία του επιπέδου. Βάλτε τους όλους μέσα και μετά κάντε κλικ κάπου αλλού για να ξεμπερδεύετε.

Orc Horde 3

Σκοπός: Χτίστε ένα shipyard και 4 oil platforms

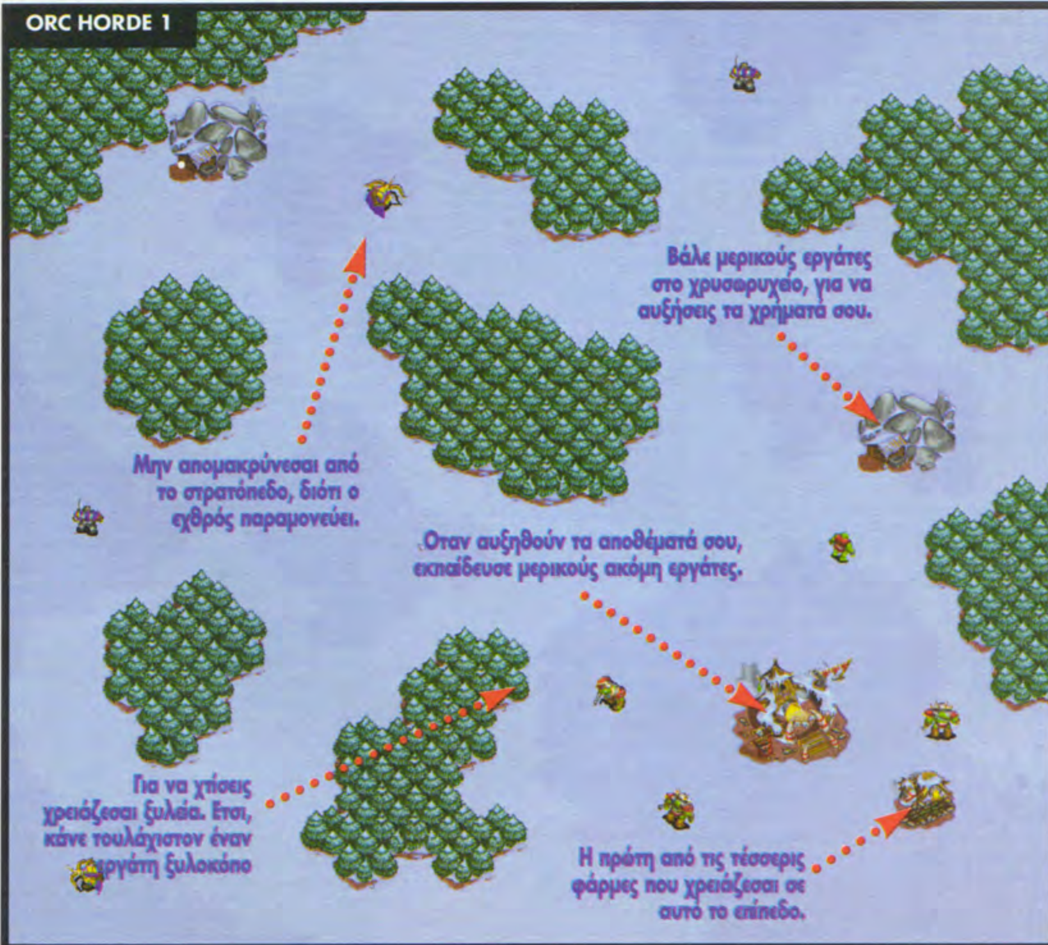
Η πρώτη σοβαρή αποστολή, η οποία περιλαμβάνει και τη δημιουργία προχωρημένων κτισμάτων και πλοίων.
Το ανατολικό μέρος του νησιού δεν σας ενδιαφέρει και πολύ, αν και έχει κάτι κακούς και ένα έξτρα goldmine εκεί. Προτιμήστε να βάλετε μπροστά και να χτίσετε farms και να εκπαιδεύσετε peons, στους οποίους, μόλις είναι έτοιμοι, αναθέτετε καθήκοντα εξόρυξης χρυσού



και κοπής ξυλείας. Μόλις έχετε έτοιμο ένα lumber mill, φυτεύετε και ένα shipyard στην ακτή και κατόπιν ένα tanker. Στείλτε το στην πετρελαιοπηγή, η οποία βρίσκεται νότια του νησιού, όπου και στήνεται η πρώτη oil platform. Γρήγορα ετοιμάστε άλλο ένα tanker και ψάξτε για πετρέλαιο ΒΔ του νησιού.
Μετά χτίστε ακόμα 2 destroyers και στείλτε και τα 3 βόρεια του κυρίως νησιού, όπου και θα βρείτε εχθρικά πλοία. Ψάξτε την περιοχή και όποιον κακό βρείτε τον στέλνετε για... διάβασμα. Τέλος, διαλύστε το oil platform στα βόρεια και αντικαταστήστε το με ένα δικό σας.



Ωρα να τελειώνετε... Στείλτε ένα tanker ανατολικά του νησιού και φροντίστε την κηλίδα εκεί.
Στο μεταξύ μπορείτε να καταστρέψετε το oil platform στη ΒΑ γωνία και τα refinery και shipyard στο μικρό νησάκι. Ουφ...



Orc Horde 4

Σκοπός: Διαλύστε το Hillsbrad και σφάξτε τους Alliance defenders.

Για την ώρα, χτίστε 2 ακόμα farms και κάμποσους peons και κατόπιν ένα lumber mill δίπλα στο δάσος. Στείλτε το destroyer πάνω από τη βόρεια ακτή, έχοντας κοντά και τον επίγειο στρατό.



Χτίσε ένα ναυπηγείο στη δυτική ακτή, κατόπιν πρόσθεσε ένα διυλιστήριο και ένα χυτήριο. Χρησιμοποίησε το χυτήριο για να ενισχύσεις τη θωράκιση των πλοίων σου.

Χτίστε ένα shipyard στη δυτική ακτή μόλις μπορέσετε. Μετά κατασκευάστε ένα tanker για την εκμετάλλευση της κηλίδας ΒΔ του νησιού.



Κάνε επίθεση στην εχθρική βάση στα βορειοδυτικά καταστρέφοντας ναυπηγεία, πύργους και ό,τι κτίριο υπάρχει, καθαρίζοντας το δρόμο για τα αποβατικά σου.

Στο μεταξύ, ξεκινήστε ένα foundry και ένα oil refinery.
Οπου να 'ναι πρέπει να καταφθάνουν και εισβολείς από τα βόρεια, οπότε τους... στέλνετε στα σπίτια τους. Ετοιμάστε barracks για να αντικαταστήσετε τυχόν απώλειες, καθώς και ακόμα ένα tanker για να περιποιηθείτε το πετρέλαιο στη ΝΑ γωνία μαζί με 3 destroyers. Τα δε destroyers πάνε βόρεια, βυθίζοντας ό,τι



εχθρικό συναντήσουν, καταλήγοντας να βυθίζουν το oil platform στη ΒΑ γωνία. Υστερα επιτεθείτε στο νησάκι στα ΒΔ, διαλύοντας ό,τι επιπλέει. Αφού καταστρέψετε τα κτίσματα στην ακτή, αρχίστε να βομβαρδίζετε τους στρατιώτες.
Στο μεταξύ, χτίζετε 2 δικά σας transports και τα γεμίζετε με 6 στρατιώτες το καθένα. Τα πάτε στην ανατολική γωνία των εχθρικών εγκαταστάσεων με την κάλυψη destroyers. Εδώ ξεφορτώνετε και απομακρύνετε γρήγορα τα transports από την ακτή.



Προωθήστε το στρατό σας δυτικά προς το χωριό, σκοτώνοντας όποιους εχθρούς βρείτε. Καταστρέψτε τα barracks, επιτεθείτε στο χωριό διαλύοντας πρώτα τους στρατιώτες. Υστερα σκοτώστε όποιους χωρικούς και όποια κτίρια έχουν μείνει ακόμα όρθια και τελειώσατε.
Η συνέχεια next month...

Orc horde 5

Στόχος: Ανακατάληψη του Dun Modr και καταστροφή του Tol Barad

Στην αρχή σου δίνεται ένα zeppelin, ένας καταπέλτης, δύο καταδρομικά trolls και μερικά στρατεύματα. Πρώτα απ' όλα, σήκωσε το zeppelin σε μία αναγνωριστική πτήση και θα ανακαλύψεις ένα εχθρικό στρατόπεδο. Πάρε τα στρατεύματά σου και κάνε επίθεση. Αν θέλεις πάρε για βοήθεια και τα καταδρομικά. Χτίσε ένα μεγάλο κτίριο δίπλα στο χρυσωρυχείο. Μόλις αποκτήσεις τα απαραίτητα εφόδια, φτιάξε σιδεράδες, στρατώνες και πριονιστήριο. Στο μεταξύ, κράτα το zeppelin στον αέρα για να εποπτεύει τις κινήσεις στην περιοχή. Εχε στραμμένη την προσοχή σου σε τυχόν εχθρικά



καράβια και αποβατικά. Μη σταματάς την εκπαίδευση των στρατιωτών και βάλε τους σιδεράδες να κατασκευάσουν όπλα και ασπίδες. Οταν θα έχεις αρκετά αποθέματα, χτίσε ένα









ναυπηγείο στη δυτική ακτή και κατασκεύασε μερικά καταδρομικά και ένα τάνκερ. Στείλε το στα νοτιοδυτικά για να βρει πετρέλαιο. Βάλε ένα άλλο τάνκερ στην πετρελαιοφόρο περιοχή της ανατολικής ακτής - αν κάποιο εχθρικό πλοίο προσπαθήσει να επιτεθεί, η καταστροφή του



είναι εύκολη με τους καταπέλτες. Χτίσε ένα διυλιστήριο και ένα χυτήριο και χρησιμοποίησε το χυτήριο για την ενίσχυση της θωράκισης του πλοίου. Αν δεν έχεις αρκετό πετρέλαιο, πάρε ένα-δυο καταδρομικά και κάνε επίθεση στον εχθρικό στόλο στα νοτιοδυτικά. Καταστρέψτε τον πύργο και το ναυπηγείο και όποιο άλλο κτίσμα βρίσκεται στην ακτή. Στο μεταξύ, φτιάξε μερικά μεταφορικά μέσα και γέμισέ τα στρατό. Μόλις καθαρίσει η ακτή, στείλε τα στρατεύματά σου για απόβαση στη βόρεια ακτή του εχθρικού νησιού. Θα σκοτώσουν σχετικά εύκολα τα εχθρικά στρατεύματα και θα αρχίσουν να καταστρέφουν όλα τα κτίρια. Μην επαναπαυθείς. Πάρε τα καταδρομικά και κάνε περιπολίες βυθίζοντας όποιο εχθρικό σκάφος έχει μείνει ανέπαφο.

Orc Horde 6

Σκοπός: Συνόδευσε το Cho'gall στον κύκλο της δύναμης στο Grim Batol

Το μυστικό είναι να μην αφήνεις τον Cho'gall ποτέ από τα μάτια σου - αν σκοτωθεί, η αποστολή τελειώνει με αποτυχία. Δεν είναι κακός στις μάχες, αλλά ο μεγάλος κίνδυνος είναι από τους τοξότες του εχθρού. Το καλύτερο είναι να τον αφήσεις στην αφετηρία της πίστας, μέχρι να καθορίσεις μία σχετικά ασφαλή διαδρομή. Υπάρχουν αρκετές διαδρομές σε αυτή την πίστα - η ευκολότερη σου επιτρέπει να αποφύγεις συνολικά μεγάλες στρατιωτικές εχθρικές μονάδες. Πάρε μαζί σου από την αρχή μερικούς



τοξότες, στρατιώτες και ένα-δυο καταπέλτες και προχώρα ανατολικά κατά μήκος της βορινής ακτής. Εχε τα μάτια σου ανοιχτά για εχθρικά στρατεύματα και τοξότες, στα ξέφωτα, στα νότια. Μόλις τους δεις, στείλε το στρατό σου να τους

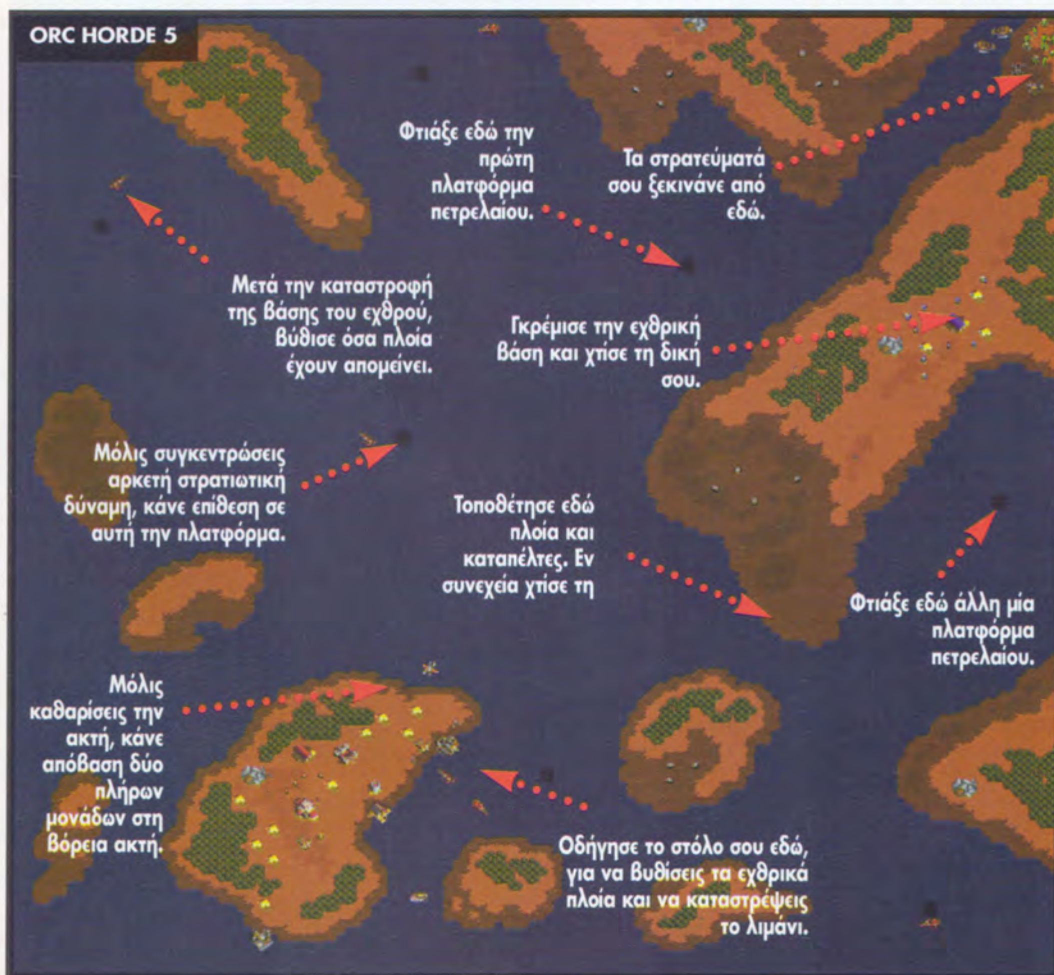


εξολοθρεύσει. Παρ' όλα αυτά, μην απομακρύνεσαι προς το νότο - όχι περισσότερο απ' όσο χρειάζεται. Παράλληλα, έχε το νου σου για δύο εχθρικά καταδρομικά που βρίσκονται σταθμευμένα στο νοτιοανατολικό λιμάνι. Χρησιμοποίησε τους καταπέλτες για να τα βγάλεις από τη μέση. Συνέχισε την πορεία σου



προς τα ανατολικά και θα βρεις μερικά τείχη προς τα νότια. Χρησιμοποίησε τους καταπέλτες για να σκοτώσεις όσους στρατιώτες του εχθρού βρίσκονται κρυμμένοι από πίσω και κάνε μία τρύπα στον μικρό τοίχο. Στείλε στρατιώτες από το μικρό πέρασμα στο χωριό σου, στη νοτιοανατολική γωνιά, σκοτώνοντας ό,τι τους επιτεθεί. Σε περίπτωση που τα βρουν σκούρα, βοήθησέ τους με τους καταπέλτες. Μόλις καθαρίσει η ακτή, γρήγορα φέρε τον Cho'gall (και τους φρουρούς του) από τη διαδρομή που έχουν κάνει τα στρατεύματά σου, μέχρι τη βόρεια ακτή και μέσα από το άνοιγμα στο τείχος. Λογικά, θα φτάσει σχετικά εύκολα στον κύκλο της δύναμης, χωρίς να αντιμετωπίσει το παραμικρό πρόβλημα.





SWEET SIXTEEN

Τι δουλειά έχουν οι 16-bit κονσόλες σε ένα περιοδικό "Επόμενης Γενιάς";
Χωρίς στερεοφωνικό ήχο, εκπληκτικά 3D γραφικά, τεχνικές gouraud-shading, bit-mapping, anti-aliasing (ανοίξτε και κανένα βιβλίο, μην παίζετε όλη μέρα). Με αυτά θα ασχολούμαστε τώρα;
ΝΑΙ! Γιατί έχουν χιλιάδες φανατικούς χρήστες, πλήθος καλών παιχνιδιών και δεν χρειάζονται γραφικά κόλπα για να διατηρήσουν το ενδιαφέρον του παίκτη. Βασίζονται στο gameplay για το σκοπό αυτόν. Σε τούτη τη στήλη θα γνωρίσουμε μερικά κλασικά παιχνίδια καθώς και ό,τι καινούργιο κυκλοφορεί.
Και μην ξεχνάτε: "Δεν έχει μέλλον όποιος ξεχνά το παρελθόν του".

MICROMACHINES MILITARY

MEGA DRIVE

Κάθε σύσταση είναι περιττή. Τα πασίγνωστα MicroMachines κυκλοφόρησαν και σε στρατιωτική έκδοση. Τα οχήματα είναι ολοκαίνουρια και οπλισμένα. Η σωστή χρήση των όπλων μπορεί να σας εξασφαλίσει πολύτιμο χρόνο, θυμηθείτε όμως ότι, χρησιμοποιώντας τα, το όχημά σας δέχεται μια ελαφριά ώθηση προς τα πίσω. Ετσι, αν επιδιώκετε έναν καλό χρόνο, καλύτερα ξεχάστε τις καταστροφές. Αρκετό ενδιαφέρον παρουσιάζει η ύπαρξη μνήμης στο cartridge όπου σώζονται τα δεδομένα του παιχνιδιού. Οι επιλογές παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία. Μπορείτε να τρέξετε εναντίον τριών cpu αντιπάλων, με μόνο αντίπαλο το χρόνο, αλλά και



να προσπαθήσετε να επιβιώσετε σε έναν περιορισμένο χώρο από τις επιθέσεις δύο cpu αντιπάλων.
Ολα τα παραπάνω μπορείτε να τα παίξετε και σε δυσκολότερο επίπεδο. Με τέσσερα joypads μπορούν να παίξουν μέχρι και οκτώ παίκτες, σε ομάδες βέβαια των δύο. Το περίεργο εδώ είναι πως τα οχήματα δεν συγκρούονται μεταξύ τους, αλλά το ένα περνά πάνω από το άλλο μέχρι να μείνουν μόνο τέσσερα στον αγώνα. Πρόκειται, γενικά, για έναν πολύ καλό τίτλο, στον οποίο κάθε κάτοχος MD πρέπει να ρίξει μια ματιά.

ΓΕΝΙΚΑ 89

SONIC AND KNUCKLES

MEGA DRIVE

Ο Sonic βρίσκεται πάλι σε μπελάδες. Αυτή τη φορά, όμως, δεν έχει μαζί του τον φίλο του Tails αλλά τον αντίπαλο Knuckles. Το παιχνίδι εκτυλίσσεται πάνω σε ένα νησί, το Floating Island. Ο Sonic ξέρει πως κάπου στο νησί βρίσκεται το Master Emerald, το οποίο πρέπει να βρει πριν από τον Robotnik. Αντίθετα, ο Knuckles, ως φύλακας του Floating Island, προσπαθεί να το διαφυλάξει. Αξιοσημείωτο είναι πως ο Knuckles έχει ορισμένες επιπλέον κινήσεις όπως σκαρφάλωμα στους τοίχους ή βουτιά με δύναμη στον αέρα. Υπάρχουν επίσης αρκετά power-ups όπως, για παράδειγμα, τα ειδικά παπούτσια που αυξάνουν την ταχύτητα, η "φούσκα" που επιτρέπει μεγαλύτερη παραμονή στο νερό, ο

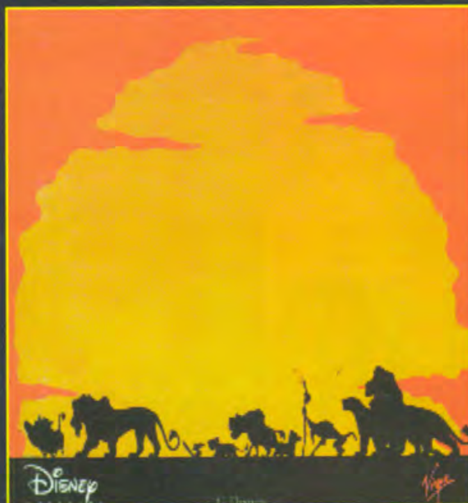


κεραυνός που, εκτός από ασπίδα, τραβά σαν μαγνήτης όλα τα δαχτυλίδια κ.ά. Προσοχή, όμως, γιατί ανάμεσα σε όλα αυτά υπάρχει και ο Robotnik σε συσκευασία δώρου, γι' αυτό, αν δεν θέλετε να τραγουδάτε "μου 'φαγες όλα τα δαχτυλίδια", αποφύγετέ τον. Υπάρχουν συνολικά οκτώ επίπεδα, με επιμέρους πίστες το καθένα καθώς και πίστες bonus. Τέλος, μια καινοτομία είναι το lock-on, ένα σύστημα που επιτρέπει να ενώσετε το Sonic and Knuckles με το Sonic 2 ή 3 και να παίξετε ένα cocktail των δύο παιχνιδιών. Καλό!

ΓΕΝΙΚΑ 91

THE LION KING
MEGA DRIVE

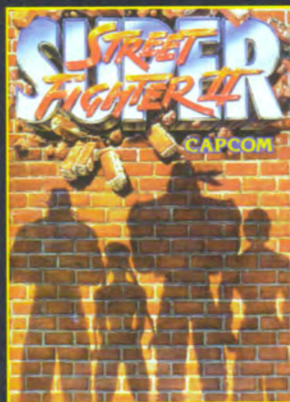
Βασισμένο στην ομώνυμη ταινία της Disney, το παιχνίδι για το MD είναι αρκετά προσεγμένο και διασκεδαστικό. Εσείς παίρνετε το μέρος του Simba, του μελλοντικού βασιλιά των λιονταριών, ο οποίος έρχεται αντιμέτωπος με το θείο του προκειμένου να διεκδικήσει τον τίτλο του.
Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και θυμίζουν πολύ την ταινία. Στην αρχή του παιχνιδιού παίζετε ως ο μικρός Simba, ενώ στη συνέχεια, καθώς ενηλικιώνεται, αυξάνονται και οι δυνατότητές του. Εκτός από το να χτυπά και να πετά κάτω τους αντιπάλους του, ο Simba μπορεί να βρυχάται, προκαλώντας τους έτσι φόβο. Στο πακέτο περιλαμβάνονται και οι άλλοι πρωταγωνιστές της ταινίας, ο Pumba και ο Timon, τους οποίους θα χειριστείτε στα bonus levels. Οι πίστες και, γενικά, η ροή του παιχνιδιού εξελίσσονται όπως αυτή της ταινίας, από τον τόπο γέννησης του Simba μέχρι την τελική αναμέτρηση με το θείο του. Πολύ καλά γραφικά, ήχος και gameplay πλαισιώνουν ένα τυπικό παιχνίδι της Disney. Αν σας άρεσε η ταινία, μην το χάσετε.



ΓΕΝΙΚΑ 86

SUPER STREET FIGHTER 2
MEGA DRIVE

Όλοι μας γνωρίζουμε το SF2, έναν τίτλο-σταθμό στα fighting games. Η τεράστια επιτυχία που σημείωσε το παιχνίδι οδήγησε την Capcom στην απόφαση να το βελτιώσει με την προσθήκη τεσσάρων επιπλέον φανταστικών χαρακτήρων, προτού το εξαπολύσει στην αγορά. Τα αποτελέσματα είναι λίγο-πολύ γνωστά. Οι καινούριοι μαχητές συνοδεύονται από τις δικές τους πίστες, ενώ οι ήδη υπάρχοντες έχουν αναβαθμιστεί με επιπλέον συντριπτικές κινήσεις. Τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά, με έμφαση στις λεπτομέρειες του παίκτη όσο και των backgrounds. Ο ήχος είναι άψογος και φθάνει σε μεγάλο βαθμό του coin-op. Το μόνο άσχημο είναι πως θα δυσκολευτείτε αφάνταστα αν δεν διαθέτετε χειριστήριο έξι πλήκτρων. Ωστόσο, ασχέτως χειριστηρίου, θα χρειαστείτε πολλή εξάσκηση μέχρι να μάθετε όλες τις ειδικές κινήσεις κάθε παίκτη. Από άποψη επιλογών το παιχνίδι προσφέρει πολλά. Μπορείτε να παίξετε τουρνουά, όπου πρέπει να αντιμετωπίσετε τους υπόλοιπους 15 μαχητές, αντίπαλοι με έναν φίλο, ακόμα και σε ομάδες ή απλώς να προσπαθήσετε να κάνετε τον καλύτερο χρόνο ή το μεγαλύτερο σκορ. Το SSF2 είναι άψογο από κάθε άποψη. Κάθε κάτοχος MD που σέβεται τον εαυτό του αλλά και την κονσόλα του οφείλει να το έχει στη συλλογή του.



ΓΕΝΙΚΑ 94

MAUI MALLARD
SNES

Άλλο ένα παιχνίδι με πρωταγωνιστή τον Donald, αυτή τη φορά στο ρόλο του δαιμόνιου ντετέκτιβ Maui Mallard, ο οποίος προσπαθεί να εξιχνιάσει ακόμα μια μυστηριώδη υπόθεση. Το παιχνίδι σάς τοποθετεί ολομόναχο πάνω σε ένα αλλόκοτο νησί, γεμάτο εχθρούς και παγίδες. Μοναδικός του σύντροφος σε αυτή την αναζήτησή του είναι το εντομοβόλο του.
Αν κάτι μας άρεσε πολύ σε αυτό το παιχνίδι, είναι το "καθαρόαιμο" καρτουνίστικο animation. Η κίνηση του Donald θυμίζει ταινία του Disney. Ακόμα και όταν είναι ακίνητος, δεν ησυχάζει αλλά κοιτάζει το χάρτη του και ελέγχει το όπλο του. Τα γραφικά και ο ήχος είναι πολύ ωραία και ατμοσφαιρικά. Στις πίστες βρίσκονται διασκορπισμένα διάφορα δωράκια όπως έξτρα ζωές, continue, ενέργεια και νομίσματα yin yang, τα οποία αυξάνουν τη δύναμη ninja του Donald. Όταν ο Donald γίνεται ninja, είναι για ένα χρονικό διάστημα άτρωτος, γι' αυτό και έχει μεγάλη σημασία να συλλέγετε αυτά τα νομίσματα. Γενικά, το Maui Mallard είναι ένα τυπικό ευχάριστο platform game με πολύ καλές προοπτικές. Αν είστε φίλος του είδους αγοράστε το χωρίς δεύτερη σκέψη.



ΓΕΝΙΚΑ 88

FIFA 97
SNES

Τα ποδοσφαιράκια της σειράς FIFA είναι από τα πλέον γνωστά. Το FIFA 97, το πιο πρόσφατο από αυτά, κυκλοφόρησε στο SNES και είναι από τα πιο αξιόλογα στην αγορά. Μοναδικός αντίπαλός του το International Superstar Soccer, με αποτέλεσμα οι φίλοι του καθενός να έχουν ξεπεράσει το στάδιο της φιλικής αναμέτρησης και να έχουν φθάσει σε αυτό που υπαγορεύει συμπεριφορά hooligans. Τα



γραφικά είναι πάρα πολύ καλά καθώς και ο ήχος. Κάθε παίκτης κάνει τις συνηθισμένες κινήσεις, όπως κεφαλιά, σουτ, ψαλιδάκι, ντρίπλες κ.ά. Εμφαση έχει δοθεί στη στρατηγική των ομάδων, όπου παρουσιάζονται πολλές επιλογές τόσο στην άμυνα όσο και στην επίθεση. Πολύ καλή προσθήκη στο παιχνίδι αποτελεί το power circle που δείχνει τη δύναμη που έχει κάθε σουτ. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα save για τους αγώνες που έχετε δώσει και τις στατιστικές των παικτών. Μπορείτε να παίξετε σε league, τουρνουά, play off, απλό αγώνα ή απλώς να εξασκηθείτε. Η επιλογή του replay έχει ομοίως βελτιωθεί αρκετά. Το gameplay είναι πολύ καλό και ομαλό και είναι ίσως το σημαντικότερο στοιχείο που δίνει στο παιχνίδι αξία. Ολα τα προαναφερθέντα καθιστούν το FIFA 97 ένα από τα κορυφαία ποδοσφαιράκια, μέχρι βέβαια να κυκλοφορήσει το FIFA 98.

ΓΕΝΙΚΑ 87

DONKEY KONG COUNTRY 2
SNES

Ο λόγος για τη δεύτερη συνέχεια αυτού του φανταστικού παιχνιδιού για το SNES. Αυτήν τη φορά ο Donkey Kong πέφτει θύμα απαγωγής στο πειρατικό πλοίο των κακών Kremlings. Καλείστε, λοιπόν, να οδηγήσετε τους φίλους του, Diddy και Dixie, στην αποστολή διάσωσής του. Εκτός, όμως, από τους δύο πιθήκους θα συναντήσετε και άλλους συμμάχους στο παιχνίδι. Συγκεκριμένα, θα συναντήσετε τον Rambi το ρινόκερο, τον Enguarde τον ξιφία, τον Squankws τον παπαγάλο, τον Rattly το φίδι, τον Squitter την αράχνη, τον Glimmer το βατραχόψαρο και τον Clapper τη φώκια. Κάθε χαρακτήρας έχει τις δικές του ιδιαιτερότητες και ικανότητες. Αυτό το στοιχείο

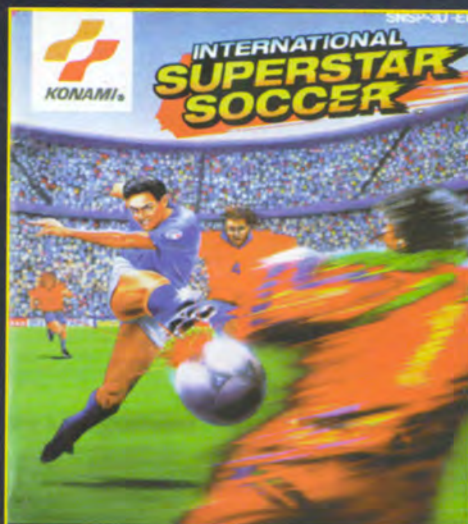


προσδίδει στο Donkey Kong Country 2 μεγάλο ενδιαφέρον και ποικιλία. Περιττό να αναφέρουμε ότι τα γραφικά του αξίζουν Οσκαρ. Ολα τα sprites είναι rendered, το ίδιο και τα backgrounds. Ο ήχος είναι εξίσου καλός, ενώ το gameplay πολύ γρήγορο και διασκεδαστικό. Οι πίστες που θα πρέπει να περάσετε για να τερματίσετε είναι αρκετές και θα σας απασχολούν για εβδομάδες. Το Donkey Kong Country αποτελεί κορυφή για το SNES, γι' αυτό φροντίστε να το αγοράσετε το συντομότερο.

ΓΕΝΙΚΑ 95

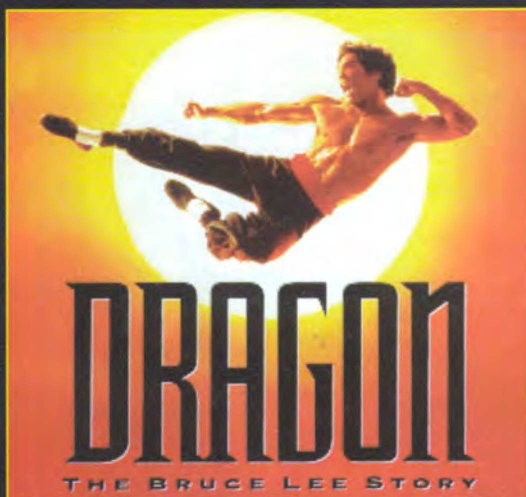
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
SNES

Το ISS αποτελεί ένα από τα παιχνίδια που έκαναν γνωστό το SNES. Το γήπεδο, οι παίκτες και γενικά τα γραφικά φαίνονται απλώς συμπαθητικά, το ίδιο και ο ήχος. Δεν πρέπει όμως να ξεχνάμε πως ο κύριος σκοπός που αγοράζουμε ένα παιχνίδι είναι η διασκέδαση. Σε αυτόν τον τομέα το ISS τα καταφέρνει καλύτερα από κάθε άλλο παιχνίδι ποδοσφαίρου. Η επίτευξη σκορ είναι σκέτη απόλαυση όπως και το υπόλοιπο παιχνίδι. Ο χειρισμός του είναι ιδιαίτερα απλός αλλά λειτουργικός και "περιορίζεται" στη χρήση και των 6 πλήκτρων για όλες τις κινήσεις των παικτών. Το δυσάρεστο είναι πως δεν υπάρχει ποικιλία στις ομάδες. Στο σύνολό τους είναι εθνικές, η απουσία μάλιστα της Ελλάδας είναι ασυγχώρητη. Τα ονόματα επίσης των παικτών είναι ψεύτικα. Τα προαναφερόμενα, όμως, θεωρούνται από εμάς υποκειμενικοί παράγοντες, γι' αυτό προτιμάμε να συνεχίσουμε να παίζουμε το ISS μέχρι να καεί το SNES ή η τηλεόραση. Σας προτείνουμε να κάνετε το ίδιο.



ΓΕΝΙΚΑ 88

DRAGON
MEGA DRIVE



Πρωταγωνιστής αυτού του fighting παιχνιδιού είναι ο δράκος των πολεμικών τεχνών, ο φοβερός Bruce Lee. Ο ρόλος σας είναι να πολεμήσετε και να νικήσετε στις 10 πίστες που θα αγωνιστείτε. Ομολογουμένως, ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι λίγο ασυνήθιστος, αυτό όμως δεν σημαίνει σε καμιά περίπτωση πως είναι αδύνατη η εκμάθησή του. Στην αρχή, βέβαια, θα δυσκολευθείτε αλλά όταν εξοικειωθείτε, θα διασκεδάσετε πολύ ξυλοφορτώνοντας τους αντιπάλους. Στις 10 πίστες Bonus μπορείτε να βελτιώσετε τη μαχητική σας ικανότητα. Επίσης σε ένα σημείο ο Bruce εξοπλίζεται με Nunchucks για να χτυπάει τους αντιπάλους από απόσταση. Παρά τις πολλές κινήσεις και τη δυνατότητα παιξίματος τριών παικτών ταυτόχρονα, το Dragon παραμένει ένα απλό fighting παιχνίδι όπου μοναδικός σκοπός είναι να σπάσετε στο ξύλο ό,τι κινείται. Αν έχετε χρήματα για πέταμα και θέλετε κάτι σχετικά καλό για την κονσόλα σας, το Dragon αποτελεί την ιδανική επιλογή. Ωστόσο, σιγουρευτείτε πως έχετε πάρει πρώτα το Super Sreet Fighter 2.

ΓΕΝΙΚΑ 70

SUPER MARIO KART
SNES

Ορισμένα παιχνίδια δεν χρειάζονται συστάσεις. Είναι αυτά τα οποία δεν σκέπασε ο πανδαμάτωρ χρόνος με το μανδύα της λησμονιάς. Είναι τα παιχνίδια των οποίων τη λάμψη καμία σύγχρονη παραγωγή δεν μπορεί να επισκιάσει, καθώς καταφέρνουν πάντα να αναβαθμίζονται ακολουθώντας τις επιταγές των καιρών τους, χωρίς να χάνουν ωστόσο την αξία των πρώτων και εν μέρει πρωτόγονων μορφών τους. Σε αυτήν την κατηγορία παιχνιδιών εντάσσεται και το Super Mario Kart, το οποίο κυκλοφόρησε το 1992.

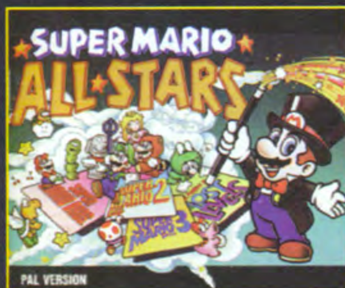


Τι είναι αυτό που επιτρέπει στο εν λόγω παιχνίδι να αντέχει στη φθορά του χρόνου; Μα, τι άλλο από το gameplay! Δεν χρειάζεται να διαθέτεις τελευταίας γενιάς κονσόλα για να απολαύσεις την ενασχόληση μαζί του. Το Mario Kart έχει τη δυνατότητα να προσφέρει ατέλειωτες ώρες διασκέδασης. Οι γνωστοί αντίπαλοι - Mario, Luigi, Donkey Kong Jr, Yoshi, Toad - είναι παρόντες και συναγωνίζονται για την πρωτιά σε έναν αγώνα χωρίς κανόνες γύρω από 15 πίστες, οι οποίες έχουν διατηρηθεί ακόμη και στην 64-bit έκδοση του παιχνιδιού. Υποστηρίζεται η δυνατότητα ταυτόχρονης συμμετοχής μέχρι δύο παικτών, είτε αντιμέτωπων σε μονομαχία είτε ανταγωνιζόμενων εναντίον των υπόλοιπων αντιπάλων. Ας μην ξεχνάμε όμως ότι υπάρχει και το battle mode, στο οποίο ο ένας κυνηγά τον άλλον μέσα σε τέσσερις διαφορετικούς λαβυρίνθους.
Μου είναι αδύνατο να διανοηθώ ότι υπάρχει κάτοχος SNES, στη συλλογή του οποίου δεν συμπεριλαμβάνεται το συγκεκριμένο παιχνίδι. Παρ' όλα αυτά, επειδή υπάρχουν και εξαιρέσεις, όσοι δεν το έχετε αγοράσει, σπεύσατε...

ΓΕΝΙΚΑ 93

SUPER MARIO ALL STARS
SNES

Όσο κι αν ακούγεται υπερβολικό, δεν πιστεύω να υπάρχει άνθρωπος στον πλανήτη, ο οποίος έχει πιάσει έστω και για μία στιγμή ηλεκτρονικό παιχνίδι στα χέρια του και δεν γνωρίζει τον χοντρούλη Ιταλό υδραυλικό.
Εάν το συγκρίνετε με τα παιχνίδια που κυκλοφορούν τώρα στην αγορά, θα εντοπίσετε αμέσως μεγάλες διαφορές. Από τη μια τα γραφικά είναι πρωτόγονα, από την άλλη όμως το gameplay, η αντοχή στο χρόνο και ο εθισμός βρίσκονται στο μέγιστο δυνατό επίπεδο. Από αυτό το υλικό είναι φτιαγμένοι οι μύθοι και τα όνειρα.



Μολονότι σχεδόν όλοι γνωρίζετε τη σειρά του Mario, κρίνουμε καλό να σας την υπενθυμίσουμε. Ενας κακός τύπος, λοιπόν, έχει απαγάγει την αγαπημένη σου και εσύ πρέπει να τη βρεις. Για να το καταφέρεις πρέπει να περιπλανηθείς σε διάφορους κόσμους, νικώντας τους απεσταλμένους του κακού, μαζεύοντας δώρα και εξερευνώντας κάθε χώρο. Κάθε πίστα έχει πόρτες που οδηγούν σε διάφορους άλλους μυστικούς κόσμους, με αποτέλεσμα η εξερεύνηση, θεωρητικά, να μην τελειώνει ποτέ. Το εν λόγω παιχνίδι αποτελεί μια συλλογή τεσσάρων ολόκληρων παιχνιδιών. Ειδικότερα, περιλαμβάνονται τα Super Mario Bros., The Lost Levels, Super Mario 2 και Super Mario 3. Το καθένα από αυτά έχει γράψει ιστορία, κάνοντας τον Mario τον πιο επιτυχημένο ήρωα και τη φατσούλα του την πιο διάσημη ηλεκτρονική φατσούλα όλων των εποχών.
Οποιος δεν διαθέτει στη συλλογή του κάποιο επεισόδιο του Mario, δεν αξίζει να λέγεται gamer. Για τους καινούριους χρήστες αναφέρουμε απλώς ότι η αγορά του είναι επιβεβλημένη.. Τι βαθμολογία να βάλεις σε ένα τέτοιο παιχνίδι;

ΓΕΝΙΚΑ 98

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΦΙΛΟΣ ΤΟΥ GAMER

Η ΜΑΧΗ ΜΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΤΟΥ ΚΑΚΟΥ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΔΙΟΛΟΥ ΕΥΚΟΛΗ ΥΠΟΘΕΣΗ, ΟΠΩΣ ΔΙΟΛΟΥ ΕΥΚΟΛΗ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ Η ΚΑΤΑΛΗΨΗ ΤΗΣ ΠΡΩΤΗΣ ΘΕΣΗΣ ΣΕ ΔΥΣΚΟΛΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ. ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΑ ΜΑΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΣ ΣΥΝΤΡΟΦΟΣ, Ο ΦΙΛΟΣ ΣΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΟΥΜΕ ΝΑ ΣΤΗΡΙΧΘΟΥΜΕ ΣΤΙΣ ΔΥΣΚΟΛΕΣ ΣΤΙΓΜΕΣ, ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΘΑ ΥΠΟΜΕΙΝΕΙ ΑΓΟΓΓΥΣΤΑ ΤΙΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΜΑΣ. ΣΤΟΝ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ VIDEO GAMES ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΡΟΛΟ ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΚΑΙ ΑΞΕΣΟΥΑΡ ΤΩΝ ΑΓΑΠΗΜΕΝΩΝ ΜΑΣ ΚΟΝΣΟΛΩΝ. ΕΙΝΑΙ, ΟΜΩΣ, ΤΟΣΟ ΠΟΛΛΑ ΠΟΥ Η ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ ΑΥΤΟΥ ΠΟΥ ΤΑΙΡΙΑΖΕΙ ΣΤΟΝ ΚΑΘΕΝΑ ΕΙΝΑΙ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΑ ΔΥΣΚΟΛΗ ΥΠΟΘΕΣΗ. ΕΜΕΙΣ, ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΕΥΡΑ ΜΑΣ, ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΥΜΕ ΝΑ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ. ΩΣΤΟΣΟ, ΜΗΝ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΝΑ ΣΑΣ ΠΟΥΜΕ ΠΟΙΟ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΤΕ. ΣΤΟ ΚΑΤΩ-ΚΑΤΩ, Ο ΚΑΘΕΝΑΣ ΔΙΑΛΕΓΕΙ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΟΥ ΜΟΝΟΣ ΤΟΥ...





GamePad

Alps interactive.
Φουτουριστικός σχεδιασμός.
Ανθεκτική κατασκευή.
Μαλακό D-Pad.
Λάστιχο στο κάτω μέρος για να μη γλιστρά.
Μακρύ καλώδιο.
Τιμή: 17.900 δρχ.



JT402

Συμβατό με Sony Playstation.
LED Display Panel.
8 auto fire buttons.
Ελεγχος αργής κίνησης.
Κέρσορας 8 κατευθύνσεων.
Τιμή: 6.900 δρχ.



LG500

Εσωτερικό με προστατευτικό κάλυμμα.
Χωρίσματα και θήκες.
Ανθεκτικό, ελαφρύ και αδιάβροχο.
Κατάλληλο για όλες τις κονσόλες.
Τιμή: 11.900 δρχ.



Blaze Memory

Κάρτα μνήμης για Sony Playstation.
Χωρητικότητα 1MEG.
Πολλά διαθέσιμα χρώματα.
Τιμή: 5.900 δρχ.



JT482

Συμβατό με Sega Saturn.
8 fire buttons.
Κέρσορας 8 κατευθύνσεων.
Νέος σχεδιασμός με ξεκούραστο για τα χέρια χειρισμό.
Αρκετά μακρύ καλώδιο.
Τιμή: 4.900 δρχ.



PS 8

Competition pro.
Συμβατό Sony Playstation
Τιμή: 7.900 δρχ.

MAD KATZ

Επίσημο προϊόν Sony Playstation
Αναλογικό τιμόνι
Αγωνιστικά πετάλια
Συμβατό με όλα τα παιχνίδια
Ψηφιακά πλήκτρα και D-Pad
270° στροφή τιμονιού.
Τιμή: 27.000 δρχ.





HYPER DRIVE

Blaze.
Τιμόνι-χειριστήριο
Συμβατό Sony Playstation.
Τιμή: 7.900 δρχ.



JT464

Συμβατό με Sega Megadrive.
6 fire buttons.
Κέρσορας 8 κατευθύνσεων.
Auto Fire.
Λεπτό για ξεκούραστο χειρισμό.
Αρκετά μακρύ καλώδιο.
Τιμή: 3.900 δρχ.



NS 64

Competition pro.
Συμβατό N64.
Με προγραμματιζόμενα πλήκτρα.
Τιμή: 12.900 δρχ.





JT377

Ψηφιακός/Αναλογικός controller.
Κέρσορας 8 κατευθύνσεων.
3D αναλογικός μοχλός.
9 fire buttons.
Αυτόνομο Auto Fire.
Αργή κίνηση.
LED Display Panel.
Υποδοχή και μετρητής κάρτας μνήμης.
Rumble Pack Compatible.
Τιμή: 10.900 δρχ.

BLAZE, ULTRA MEMORY

Συμβατή Playstation.
32 MEG.
480 διαθέσιμες θέσεις σωσίματος.
Τιμή: 13.900 δρχ.



Hyper Blaster

konami
Συμβατό με Sony Playstation.
Τιμή: 12.500 δρχ.



Blaze, Ultra 64

Κάρτα μνήμης για N64.
Χωρητικότητα 1MB.
Τετραπλάσια χωρητικότητα από αυτή της απλής κάρτας.
Διαθέσιμα χρώματα: Κόκκινο, μπλε, πράσινο, κίτρινο.
Τιμή: 6.500 δρχ.



Joytech

Κάρτα μνήμης για N64.
Τιμή: 7.900 δρχ.



AV Cable

Καλώδιο RCA για Sega Saturn.
Τιμή: 12.000 δρχ.



JT426

"3 σε 1". Κατάλληλο για N64, Playstation και Sega Saturn.
Αυτόματο κεντράρισμα.
9 fire buttons.
Επιλογή γωνίας στρέψης του τιμονιού.
Προγραμματιζόμενος μοχλός ταχυτήτων και αγωνιστικά πεντάλ.
Υποδοχή κάρτας μνήμης N64 "Rumble Pack Compatible".
Τιμή: 28.000 δρχ.



Prima

Χειριστήριο συμβατό με Sony Playstation
Τιμή: 5.000 δρχ.

INTERNET CAFE

ΜΗ ΣΑΣ ΜΠΕΡΔΕΥΕΙ Ο ΤΙΤΛΟΣ! ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΑΠΟ ΤΟ "INTERNET CAFE" ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ SITES ΕΤΑΙΡΙΩΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ COMPUTER GAMES ΚΑΙ ΤΑ ΠΙΟ "HOT" ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ. ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΗΝΑ ΑΥΤΟΝ ΣΑΣ ΕΧΟΥΜΕ ΕΤΟΙΜΑΣΕΙ ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET ΚΑΙ ΤΙΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΤΟΥ, ΜΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΝΕΑΣ COMPULINK ΚΑΙ ΜΙΑ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ SITES ΤΩΝ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΩΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΩΝ GAME CONSOLES. ΕΤΟΙΜΑΣΤΕ ΚΑΦΕ ΚΑΙ ΑΡΧΙΖΟΥΜΕ...

Η ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η εξέλιξη που σημείωσε το Internet τα τελευταία χρόνια είναι αναμφισβήτητα αξιόλογη. Από ένα σχετικά περιορισμένο ακαδημαϊκό δίκτυο ανταλλαγής πληροφοριών σε text περιβάλλον μετεξελίχθηκε σε μία απέραντη βάση δεδομένων με multimedia interface. Ανά πάσα στιγμή, με το πάτημα του "Enter", έχουμε στη διάθεσή μας τα τελευταία νέα γύρω από το θέμα που μας ενδιαφέρει. Επιπλέον, έχουμε τη δυνατότητα συνομιλίας σε πραγματικό χρόνο με δεκάδες άλλους χρήστες, ταχύτατης επικοινωνίας με οποιοδήποτε μέρος του κόσμου μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή μέσω φωνής και video, συμμετοχής σε on-line παιχνίδια και χίλιες δυο άλλες δυνατότητες.

Ολα όσα αναφέρθηκαν επιτυγχάνονται μέσω της υπηρεσίας World Wide Web. Οι Web Browsers ή Φυλλομετρητές Ιστοσελίδων, εάν προτιμάτε, όπως είναι ο Netscape Communicator και ο Internet Explorer, αποτελούν τα μέσα για τα εικονικά ταξίδια στο Διαδίκτυο. Με τα κατάλληλα plug-ins δίνουν multimedia μορφή στο Internet.

Το "Pixel N.G." υπήρξε πάντα πρωτοπόρο στην υιοθέτηση και παρουσίαση νέων τεχνολογιών, προερχόμενων από τον κόσμο των υπολογιστών και όχι μόνο. Αυτήν την κίνηση θα προσπαθήσουμε να επαναλάβουμε.

Τέλος, θα ήθελα να σας ενημερώσω ότι σύντομα το site του "Pixel N.G." θα είναι on-line στο http://www.compulink.gr/pixel.



SEGA
http://www.sega.com

Η ανωτέρω διεύθυνση παραπέμπει στο site της Sega Αμερικής, το οποίο παλαιότερα ήταν γνωστό ως www.segaoa.com. Πρόκειται για ένα από τα πιο πλήρη Web sites. Ακολούθως αναλύεται η κύρια δομή του.

Hard Stuff
Εδώ θα βρείτε διασκέψεις και on-line chat μεταξύ παραγωγών γνωστών τίτλων του Saturn, αλλά και ηλεκτρονικές κάρτες με θέματα δανεισμένα από τα καλύτερα παιχνίδια της Sega.

Games
Εδώ περιλαμβάνονται πληροφορίες, παρουσιάσεις, hints'n'tips, υποστήριξη, αλλά και Top Ten για τα παιχνίδια του Saturn.

Multimedia
Ενα αρκετά ενδιαφέρον τμήμα του site που περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, ένα on-line παιχνίδι με τον Sonic The Hedghog(!), ένα μήνυμα της Sarah Bryant και demo από το παιχνίδι Sonic and Knuckles.

Sega Central
Υπάρχουν παραπομπές σε όλα τα sites της Sega παγκοσμίως και στο πολύ καλό site της Sega Ευρώπης (http://www.sega-europe.com).

Spotlight
Εδώ παρουσιάζονται τα καλύτερα παιχνίδια για Saturn.

Store
Ακόμη ένα ενδιαφέρον τμήμα, απ' όπου μπορείτε να προμηθευτείτε κουκλάκια Sonic και μπλούζες με τους μαχητές του Fighters Megamix.

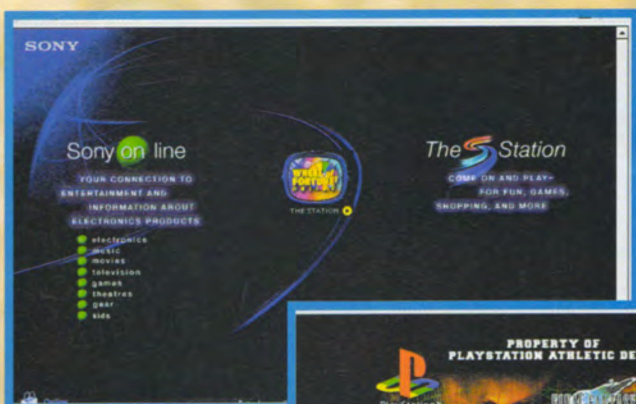












PROPERTY OF PLAYSTATION ATHLETIC DEPT.

SONY
http://www.playstation.com

Το Playstation απέκτησε το δικό του site. Παλαιότερα υπήρχε πρόσβαση μέσω του κεντρικού site της Sony (http://www.sony.com). Παρά την εντυπωσιακή εισαγωγική σελίδα, η οποία χρησιμοποιεί την τεχνολογία Shockwave, το περιεχόμενο δεν είναι ιδιαίτερα πλούσιο.

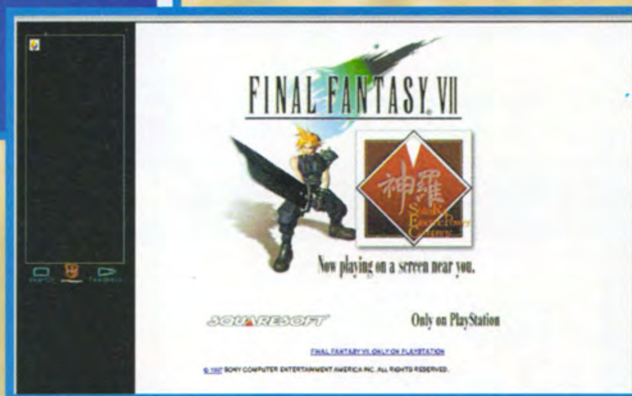
Latest News
Εδώ θα βρείτε τα τελευταία νέα κυρίως από πλευράς software.

Net Yaroze
Οσοι από εσάς φιλοδοξούν να προγραμματίσουν σε Playstation, το μαύρο Yaroze είναι το πρώτο που πρέπει να αποκτήσουν. Πώς γίνεται αυτό; Κάντε κλικ στο μαύρο PSX.

Chat Live
On-line συνομιλίες με άλλους χρήστες και developers.

Τέλος, υπάρχουν links για τα καινούρια παιχνίδια: Final Fantasy 7 και Playstation Gameday 98.





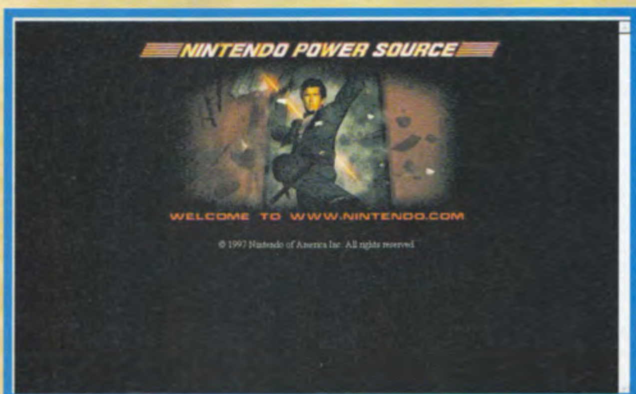
PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●○○○○
ΤΑΧΥΤΗΤΑ	●●●●●●●○○○
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ	●●●●●●○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **65%**

Μόνο για playstation!

NINTENDO
http://www.nintendo.com



Το site της Nintendo συναγωνίζεται αυτό της Sega. Το στοιχείο που προκαλεί αμέσως αρνητική εντύπωση είναι η σχετικά αργή ταχύτητα πρόσβασης. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι υπάρχουν πολύ "βαριές" σελίδες με γραφικά μεγάλου μεγέθους. Κατά τα άλλα, το περιεχόμενο είναι εντυπωσιακό.

Product Lab
Εδώ θα βρείτε πληροφορίες και παιχνίδια για όλα τα προϊόντα της Nintendo: από το GameBoy μέχρι το N64.

News
Τα τελευταία νέα για παιχνίδια κυρίως του N64.



Nintendo HQ

Στο τμήμα αυτό περιλαμβάνονται νέα που αφορούν στην εταιρία και την ιστορία της, καθώς επίσης αγγελίες για νέες θέσεις εργασίας.

Loud House

Το καλύτερο τμήμα του site. Περιλαμβάνει: Frequently Asked Questions για τα παιχνίδια της Nintendo, μία database με κωδικούς και hints, on-line chats, διαγωνισμούς και μία BBS!

Τέλος, υπάρχουν παραπομπές για τα παιχνίδια GoldenEye και Starfox 64. Το τελευταίο διαθέτει δικό του site στη διεύθυνση http://www.starfox64.com.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○○
ΤΑΧΥΤΗΤΑ ●●●●●●○○○○
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ●●●●●●○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **70%**

Εντυπωσιακή σελίδα, αλλά αργή.

Νέα εποχή στην CompuLink

Ο Νοέμβριος είναι μήνας-σταθμός για την CompuLink Network. Οι λόγοι; Η νέα γραμμή σύνδεσης με το Internet έχει τεθεί σε λειτουργία, η νέα BBS έχει ανοίξει τις εικονικές πύλες της σε όλους τους χρήστες και οι νέες on-line υπηρεσίες είναι ήδη διαθέσιμες στους απανταχού cyber surfers!

Νέα σύνδεση 2Mbps!

Τέθηκε σε λειτουργία η νέα γραμμή σύνδεσης με το Διαδίκτυο. Η σύνδεση είναι δορυφορική, μέσω UUNET, με Αμερική και σε πρώτη φάση το συνολικά διαθέσιμο bandwidth θα είναι 2Mbps. Χαράς ευαγγέλια για τους απανταχού Net surfers δηλαδή!

Νέα Web BBS!

Η νέα BBS ακολουθεί τα standards του Internet και λειτουργεί βασιζόμενη στον Web. Αποτελεί ένα ολοκληρωμένο και custom made περιβάλλον, το οποίο δεν έχει καμία σχέση με τα διάφορα "Web forums" που έχουν παρουσιαστεί κατά καιρούς. Εχουν διατηρηθεί όλα τα χαρακτηριστικά της αρχικής BBS όπως οι διασκέψεις, τα on-line parties και οι βιβλιοθήκες αρχείων. Πρόκειται για μία αξιοσημείωτη Web εφαρμογή.

Νέες on-line υπηρεσίες

World News

Ειδησεογραφική υπηρεσία η οποία σας παρέχει ωριαία ενημέρωση από τα Newsbytes, το Reuters και το UPI για οτιδήποτε σχετίζεται με την τεχνολογία, τις επιστήμες, την πολιτική, την οικονομία, τις επιχειρήσεις, το lifestyle, τον αθλητισμό και άλλα θέματα.

Stock Market

Ολοκληρωμένη ενημέρωση γύρω από την καθημερινή κίνηση στο Χρηματιστήριο Αθηνών με δείκτες, εκτενή σχόλια, προβλέψεις, στατιστικά στοιχεία και γραφήματα.

GameNet

Πρόκειται για μία από τις δημοφιλέστερες on-line υπηρεσίες στην Ελλάδα, η οποία παρέχει στο χρήστη τη δυνατότητα να παίξει σε πραγματικό χρόνο, on-line και με πολλούς αντιπάλους οποιοδήποτε από τα computer games της αγοράς. Στον COSMOS θα βρείτε το forum υποστήριξης του GameNet με οδηγίες, προγράμματα και λοιπές πληροφορίες.

Tucows Archive

Η πληρέστερη και πιο δημοφιλής συλλογή shareware και public domain προγραμμάτων στο Internet, μέσω του τοπικού official mirror της CompuLink.

PIXEL Next Generation

ΕΙΔΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΘΑ ΘΕΛΑΜΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ

Φθάσατε αισίως στις τελευταίες σελίδες του περιοδικού. Συγχαρητήρια! Εχετε πολύ γερά νεύρα και αρκετά δυνατό στομάχι. Σε αυτή τη στήλη θα διαβάσετε ειδήσεις που δεν μπορούσαμε να συμπεριλάβουμε στην κυρίως ύλη του τεύχους. Γιατί; Διότι, πολύ απλά, δεν υπάρχουν. Τις φτιάξαμε μόνοι μας. Γιατί; Διότι μας αρέσει να τις διαβάζουμε, έστω κι αν γνωρίζουμε ότι αποτελούν ευσεβείς πόθους....

Η ΕΚΚΛΗΣΙΑ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΗΣ LARA CROFT

Σύμφωνα με αποκλειστικές πληροφορίες που συλλέξαμε με πολύ κόπο και κίνδυνο της ζωής μας, η εκκλησία έχει σκοπό να μυνήσει την Eidos καθώς και τη δημοφιλή Lara. Ο λόγος; Οπως μας ανέφερε εμπιστευτικά ο δικηγόρος της εκκλησίας, το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι γεμάτο σατανιστικά σύμβολα και ανάστροφα μηνύματα, σκοπός των οποίων είναι ο εθισμός του παίκτη και ο αποπροσανατολισμός της κοινής γνώμης. Η πρώτη σκέψη που πέρασε από το μυαλό μας ήταν ότι αντιμετώπιζαν προβλήματα στο να τελειώσουν το παιχνίδι - συνεπώς, με αυτό τον τρόπο θα έπαιρναν εκδίκηση από τους προγραμματιστές της εταιρίας. Αλίμονο, όμως! Οπως αποδείχθηκε, είχαν απόλυτο δίκιο.
Ακολουθώντας τις ακριβείς οδηγίες, τα βήματα ήταν τα ακόλουθα:
Ξεκινήσαμε το παιχνίδι κανονικά. Μόλις φθάσαμε στη δεύτερη πόρτα, γυρίσαμε πίσω στην αρχή της πίστας και μείναμε ακίνητοι για 5,7". Κατόπιν, σαν να μη συνέβαινε τίποτα, όταν σκοτώσαμε τους τρεις πρώτους αντιπάλους, γυρίσαμε πίσω και καθίσαμε κάτω από την πρώτη πόρτα. Κάναμε ένα άλμα προς τα πίσω και, μόλις η Lara πάτησε στο έδαφος, παγώσαμε το παιχνίδι. Εμφανίστηκε το εξής μήνυμα: "Μην αγοράσετε ξανά το PIXEL N.G., γιατί η οργή μου θα πέσει επάνω σας." Φρικιαστικό!

TOMB RAIDER 3

Κεραυνός εν αιθρία! Μόνο έτσι μπορεί να χαρακτηριστεί το νέο που κυκλοφόρησε μέσα από την Eidos. Σύμφωνα με συνομιλία με τον προϊστάμενο προγραμματιστή της εταιρίας, είναι ήδη στα σκαριά μία καινούρια έκδοση της δημοφιλούς σειράς. Στην περιπέτεια, η οποία, κατά πάσα πιθανότητα, θα ονομάζεται "Stadium Quest", η γνωστή ηρωίδα συνεχίζει τις αναζητήσεις της στη χώρα μας. Καλά διαβάσατε. Η περιοχή αναζητήσεων της πασίγνωστης Lara Croft θα είναι η χώρα μας και πιο συγκεκριμένα η σύγχρονη Αθήνα. Ο κατά τα άλλα συμπαθέστατος και ευγενέστατος εκπρόσωπος της Eidos (μου διαφεύγει αυτή τη στιγμή το όνομά του) δεν μας αποκάλυψε περισσότερες λεπτομέρειες. Αρκέστηκε μόνο σε μία αναφορά στη γενική ιδέα του σεναρίου, το οποίο έχει ως εξής: Η Lara, έχοντας βρει το χαμένο πετράδι της μυθικής ασπίδας του Αχιλλέα, προσπαθεί να πάει στο αεροδρόμιο, με σκοπό να ξεφύγει από τα χέρια του αδίστακτου κακοποιού Muslim. Η περιπέτεια ξεκινά από τη στιγμή που φθάνει με το ΚΤΕΛ στο σταθμό Λαρίσης και προσπαθεί να βρει TAXI να τη μεταφέρει στον προορισμό της. Είναι όμως άτυχη, γιατί είναι Παρασκευή μεσημέρι και δεν υπάρχει TAXI ούτε για δείγμα. Ακόμα και τα πορτ-μπαγκάζ είναι γεμάτα από Ιάπωνες τουρίστες. Νέα τροπή στα γεγονότα δίνει το κυνηγητό της ηρωίδας μας από τηλεοπτικό συνεργείο του ΣΚΑΙ, το οποίο την ακολουθεί κατά πόδας. Στο παιχνίδι έχουν προστεθεί πολλά απρόοπτα με σκοπό την αύξηση του ενδιαφέροντος του παίκτη (βλ. διαδηλώσεις σε διάφορα σημεία της Αθήνας). Ετσι, κανένα παιχνίδι δεν είναι ίδιο με το προηγούμενο, καθώς ο παίκτης δεν μπορεί να είναι σε θέση να γνωρίζει πότε θα πέσει πάνω σε διαδήλωση και πότε σε απεργία. Αναμένουμε με αγωνία περισσότερα νέα.

Ο ΣΑΔΙΣΜΟΣ ΕΧΕΙ ΤΑ ΟΡΙΑ ΤΟΥ

Είμαστε σίγουροι ότι όλοι πια ξέρετε πώς να τερματίζετε το Resident Evil σε λιγότερο από τρεις ώρες. Αυτό που σίγουρα δεν ξέρετε είναι το εξής: Αν τερματίσετε το παιχνίδι δεκαεννέα συνεχόμενες φορές σε λιγότερο από τρεις ώρες, την επόμενη φορά που θα θελήσετε να παίξετε, ξεκινώντας το παιχνίδι (προτού μπείτε στην έπαυλη) θα ακούσετε ένα κρώξιμο και μία λεπτή φωνή να λέει "oh, no!". Μπαίνοντας στο σπίτι, θα δείτε τη σάλα γεμάτη ζόμπι. Μη φοβηθείτε, δεν θα σας επιτεθούν. Αντίθετα, κρατάνε στα χέρια τους πανό στα οποία αναγράφονται συνθήματα όπως "Τέρμα πια η σφαγή", "Ελεος", "Καλύτερες συνθήκες εργασίας" και διάφορα τέτοια παλαβά. Αγνοήστε τα και συνεχίστε το παιχνίδι σας. Οι διαφορές είναι εμφανείς. Ολα τα μέλη της ομάδας σας είναι ζωντανά (αφού δεν υπάρχουν ζόμπι να τους επιτεθούν), ενώ το εκπληκτικότερο όλων είναι το ότι τη θέση των ζόμπι έχουν πάρει τα Lemmings που περιφέρονται σαν χαμένα στο χώρο, χωρίς καμία επιθετική διάθεση. Κακό του κεφαλιού τους, γιατί -επιτέλους!- σας δίνεται η ευκαιρία να ξεσπάσετε, παίρνοντας εκδίκηση για όλες τις ταλαιπωρίες που έχετε υποστεί εξαιτίας τους. Αφανίστε τα.



SEGA WORLDWIDE



μόνο για
Saturn
& μόνο
18.900 δρχ.!!!

Στην κορυφή των παιχνιδιών και φέτος!

Με τις πιο θεαματικές
ομάδες του κόσμου!

Ολόκληρο το πρωτάθλημα Γαλλίας, Αγγλίας,
και Ισπανίας!

48 διεθνείς ομάδες συμμετέχουν
στο Παγκόσμιο Κύπελλο.

Νέες κινήσεις παικτών και καλύτερο animation.
Πραγματική εμφάνιση κάθε ομάδας, κατά την τελευταία σαιζόν.
Λεπτομερείς ρυθμίσεις σε χαρακτηριστικά παικτών.

2 νέα γήπεδα!

SOCCER '98

ZEGETRON A.E.
ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ SEGA
ΞΑΝΘΗΣ 12, 144 51 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ
ΤΗΛ.: 2824000, FAX: 2832378